CAPCOM®

namco® X CAPCOM®

ナムコ クロス カプコン

オフィシャルナビゲーションガイド&イラストブック



NAMCO×CAPCOM

OFFICIAL NAVIGATION GUIDE & ILLUSTRATION BOOK



PlayStation2





namco X CAPCOM

ナムコ クロス カプコン

ナムコ クロス カプコン
オフィシャルナビゲーションガイド&イラストブック
Official Navigation Guide & Illustration Book

Prologue
プロローグ

10年前。東京・渋谷。
ある『組織』同士の戦いがあった。

一方の組織は“ゆらぎ”と呼ばれる
空間の歪み…異世界とこの世界を
繋ぐ門を開こうとした。

もう一方の組織は、
世界を混沌に導く
その『計画』を阻止しようとした。

…完全封鎖された渋谷での戦いは
熾烈を極め…やがて、終結した。

片方の組織…
政府直属の特務機関『森羅』側が
“ゆらぎ”の出現を防いだ事によって。

特務機関『森羅』。

悪霊、鬼、天狗…
古来より、人の世に害をなす
異界の存在と戦い続けてきた組織。

その組織を知る者は少なく、
その戦いもまた、人知れぬ闇の中で
連綿と続けられてきた。
現在に至るまで。

…人は信じない。
自分達が生きる、この“世界”の他に、
異なる“世界”が存在する事を。

…人は感じない。
静かに、確実に…人あらざる者達が
この世界に足を踏み入れている事を。

…そして人は知らない。
決して交わる事のない“世界”が
交わった時…何が起こるのかを。

10年前の『事件』から、世界中で
確認され始めた、異界との接点…
“ゆらぎ”と呼ばれたそれは、
ゆっくりと世界を蝕みつつあった。

戦いは…
終わってはいなかったのである。

そして西暦20XX年。
東京・渋谷。

“ゆらぎ”の発生により完全封鎖され、
『閉鎖都市指定』を受けた街。
10年前の“あの日”と同じく。

物語は再び…
この街から始まろうとしていた。

「…ああ、了解した。このまま俺たちは渋谷に向かう」
「段取りはいつも通りで…ああ、頼む」
「行くぞ、小牟…渋谷だ」

ナムコ クロス カプコン
オフィシャルナビゲーションガイド&イラストブック
Official Navigation Guide & Illustration Book

目次

Contents

chapter 01_SYSTEM システム解説

chapter 02_CHARACTER キャラクター紹介

chapter 03_STAGE ステージ攻略

chapter 04_ARTWORKS アートワークス



chapter
_SYSTEM 01
システム解説



5つの世界を舞台にした戦いが始まる！

NAMCO × CAPCOM

次元を超えた危機に挑むのは、ナムコとカプコンの人気キャラクターたち。かつてない夢のコラボレーションが今繰り広げられる！

ユニットに的確な行動をさせてステージをクリアせよ！

ナムコ、カプコンのゲームキャラクターが一堂に会するシミュレーションRPG。マス目状のマップ内でキャラクターを動かして敵と戦闘し、ステージをクリアしていこう。ゲームのメニューは右の4つ。「ニューゲーム」では冒頭から「ロードゲーム」ではセーブしたステージからゲームを始められる。また、ステージ内でセーブをした場合（→P.020）「ステージ再開」が表示され、これを選べば、ステージの途中からプレイできるのだ。

■タイトルメニューの内容

メニュー名	内容
ニューゲーム	最初からゲームを始められる。
ロードゲーム	セーブデータをロードし、その続きからプレイできる。
ステージ再開	ゲーム中に「オプション」（→P.020）でセーブしたデータをロードし、その続きからプレイできる。
オプション	BGMの音量や振動の有無を設定できる。

ゲームの流れ

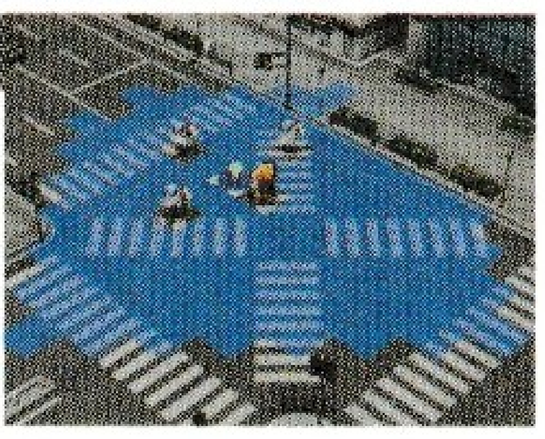
ひとつのステージは、まずイベントシーンから始まる。ストーリーと、成すべきことをここで把握しよう。なお、ステージによっては、出撃させるユニットを選択する画面をはさむこともある。イベントが終わるといよいよ戦闘開始だ。各ユニットの取れる行動「移動」「攻撃」「スキル」「アイテム」などを駆使して、敵を撃破していこう。勝利条件を満たせばステージクリアとなり、次のステージを戦うための準備画面へと移行する。逆に敗北条件を満たすと即ゲームオーバーだ。

■ステージクリアまでの流れ

■ステージ開始 → ■イベントシーン → ■戦闘開始

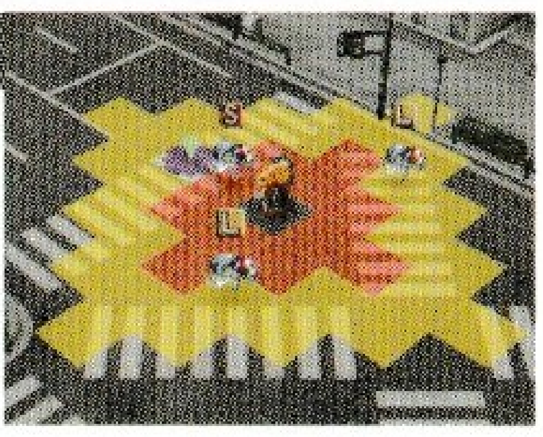
ひとつのユニットの1回の行動

移動



ユニットをほかのマスへ移動させる。移動できるマスは、コマンドを実行するとマップ上に青く表示される。移動範囲はユニットによって異なる。

攻撃



敵を攻撃するコマンドだ。攻撃方法は2種類あり、近距離攻撃は赤で、遠距離攻撃は黄色で、それぞれ攻撃できる範囲が表示される（→P.010）。

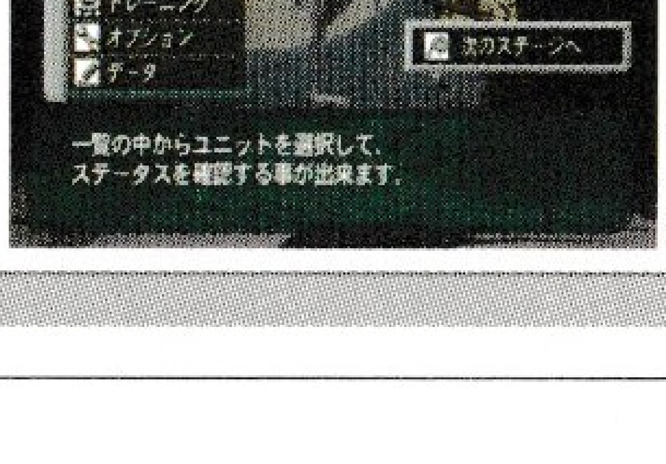
スキル・アイテムの使用

各ユニットがもっている独自の能力・スキルや、戦闘などで入手したアイテムを使うこともできる。スキルを使うにはMPを消費する必要があり、アイテムは所持できる数が決まっている。無駄遣いは厳禁だが、ここぞという場面では惜しみなく使おう（→P.020）。

敗北 → **ゲームオーバー** → **ステージ開始前へ**

勝利条件達成！ → **ステージクリア!** → **ステージ準備画面**

勝利条件を満たせば、イベント後にステージ準備画面へと移行する。ユニットに装備させるアイテムの変更や購入、データのセーブなどが可能だ。



次のステージへ



戦闘システム&コマンドをチェック！

NAMCO × CAPCOM

本作には、一回の行動時の内容によって次に行動できる順番が変わるAP制が採用されている。そのシステムの把握が勝利への近道だ。

■ ゲームはAP（アクティブポイント）制！

10を最大値とするAP（アクティブポイント）は、ユニットの行動順番を決める重要な要素だ。数値が高いユニットから行動が可能となり、攻撃などのコマンドを実行することで消費される。また、数値が10のユニットがいない場合はSTAGE PHASEが１ずつ進み、AP10のユニットが登場するまで全ユニットのAPが１ずつ回復される。



⬅AP10のユニットが複数いる場合、ステータスの「速度」の数値が高いユニットから順に行動する。

■各行動のAP消費量

行動内容	消費AP
移動	1
破壊	2
攻撃	3
待機	1

■1回の行動の組み合せによる消費AP例

行動内容	消費AP
移動→待機	2
移動→攻撃	4
攻撃のみ	3
待機のみ	1
移動→破壊	3

■AP制のメカニズム

Ⅰ AP10のユニットから行動開始。 ▶ Ⅱ 全ユニットのAPが９以下になる。 ▶ Ⅲ 全ユニットのAPが1回復(このとき「STAGE PHASE」のカウント１上昇)。 ▶ Ⅳ 回復は、AP10になったユニットが出てくるまで連続で行われる。 ▶ Ⅴ APが10になったユニットから順番に、再度行動する。

■ ステージマップ画面の項目を確認！

敵や味方の情報を正確に把握することは重要だ。ステージマップ画面には、さまざまな情報が表示されているのだ。



■：味方　■：敵　■：選択中のユニット

1 ユニットのステータス
カーソルを合わせたユニットのHP、MP、必殺ゲージ、気絶ゲージ、行動順番、APが表示される。

2 ACTIONウィンドウ
敵味方の行動順番を早い順に表示。画面の状態で●ボタンを押すと上位６人まで表示され、さらに押すとウインドウ自体消すことができる。もう一度押せば、画面の状態に戻る。

3 STAGE PHASE
現時点のカウント。APが10のユニットがいない場合に加算される。

4 コンパス
方角を表示。矢印の向いている方向が北を表している。

5 カメラズーム位置
カメラの高度を表示。バーが上ならズームインしていることを、下ならズームアウトしていることを意味する。

6 COMMANDウィンドウ
ユニットが行えるコマンド（→P.008）。右の数字はその行動に必要なAPだ。

7 地形表示
カーソルで選んだマスの地形を表示（→P.008）。右の数字はそのマスを移動するのに必要な移動力を表している。

8 カーソル
選択しているものによって色が変化。
■：味方
■：敵
■：ユニットを配置できる地形
■：ユニットを配置できない地形

各コマンドの内容を把握しよう

コマンドは、ユニットに指示を出すためのもの。順番がまわってきたユニットにカーソルを合わせ、◎ボタンを押すとウィンドウが表示される。そこに表示されているさまざまなコマンドのなかから、実行したいものを選ぼう。コマンドの横に書いてある数字は、実行した際に消費されるAPだ。なお「スキル」や「アイテム」など、数字が書いていないコマンドは、選択してもAPを消費しない。また、APを消費するコマンドは、一回の行動で一度しか行うことができない。

移動 Move

| 消費AP1 |

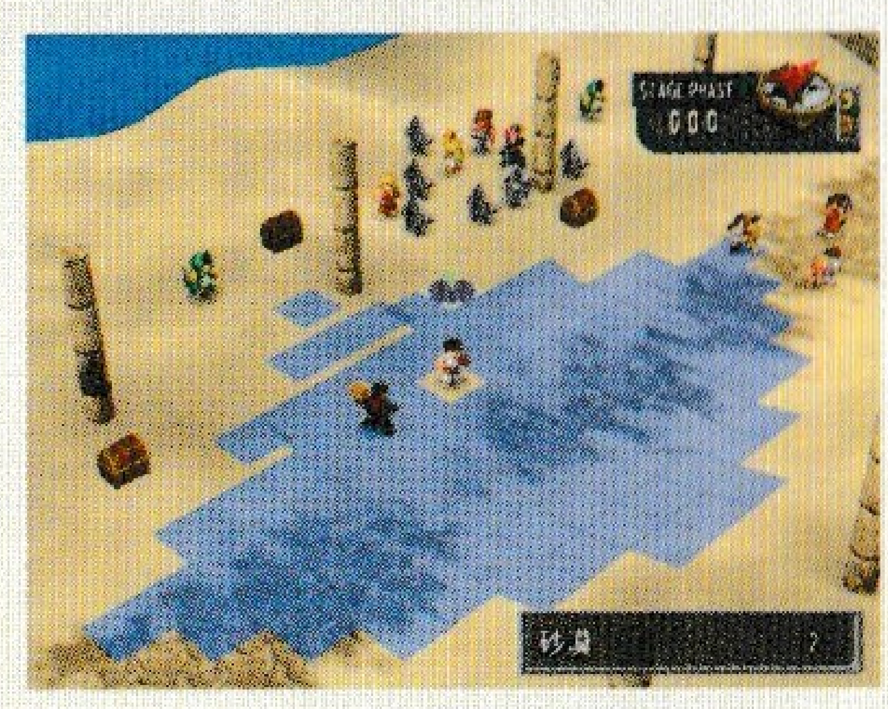
ユニットを動かしたいときに実行するコマンド。選択すると、移動できる範囲が青く表示される。青く表示されたマスならどこにでも移動可能で、消費APは、移動した距離に関係なく１となる。なお、移動は基本的に攻撃をする前にしか行えないが、特定のスキル（→P.025～）をもつユニットなら、攻撃後に移動をすることも可能だ。



⬅一度移動しても、スキルの使用やAPを消費する行動をしなければ、⊗ボタンで元のマスに戻れる。

移動と地形の関係

マスにはそれぞれ地形があり、それにより移動する際に消費する移動力が変わる。地形の横の数字がそのマスを移動する際に消費する移動力だ。移動力８のユニットの場合、数字１の地形であれば８マス移動できるが、数字２の地形だと４マスしか移動できないのだ。



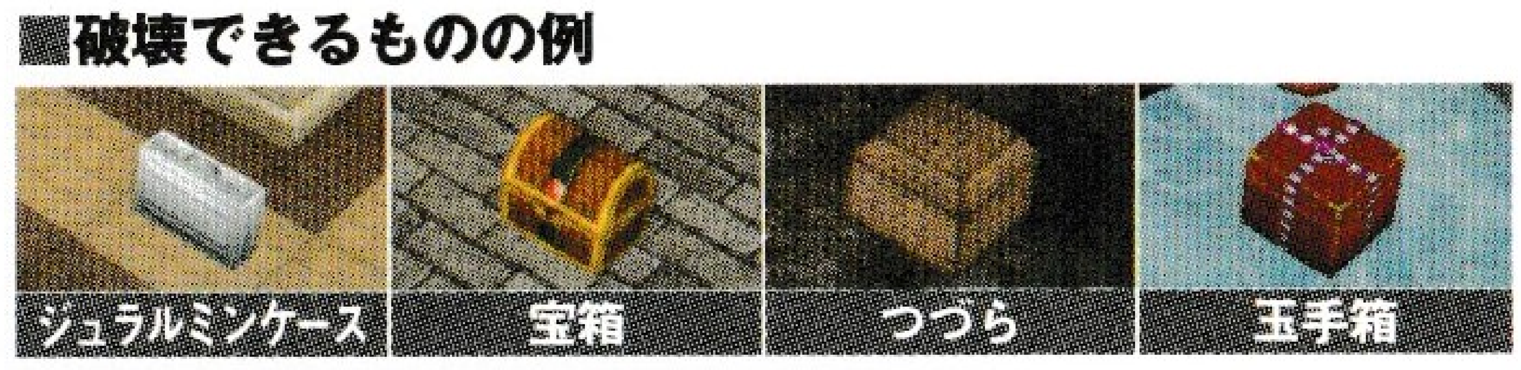
⬅ここ一番の場面で、移動力が不足して目的のマスまで到達できないと厳しい。つねに周囲の地形には気を配っておこう。

破壊 Break

| 消費AP2 |

隣接する宝箱やつづらなどを破壊するためのコマンドだ。実行後には行動終了となる。破壊したもののなかにアイテムがあれば入手できるが、ときには上に乗ることで効果を発揮するものが出現したり、毒（→P.014）を受けることもある。なお、上に乗ることで効果を発揮するものは、マップ上にそのまま配置されている場合もある。

■破壊できるものの例



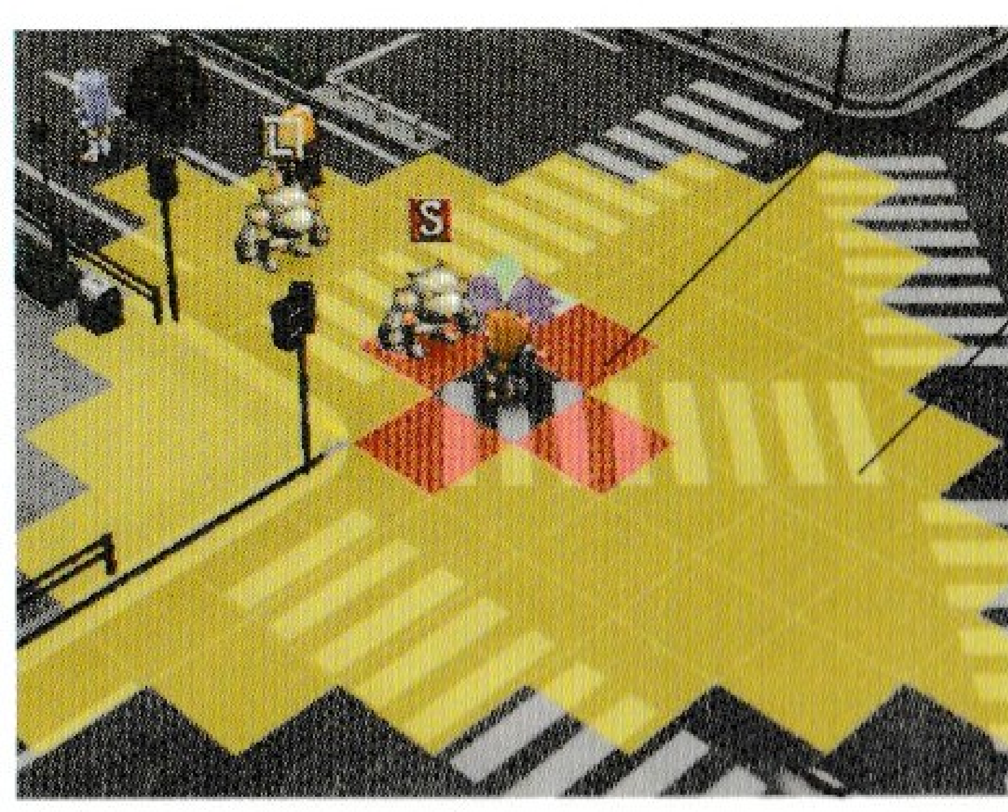
■上に乗ることで効果を発揮するものの例



攻撃 Attack

| 消費AP3 |

攻撃できる範囲内に敵がいると、攻撃のコマンドが実行できる。選択したあとに表示される赤い枠は近距離攻撃の範囲、黄色い枠は遠距離攻撃の範囲だ。範囲内に入った敵の頭上には、近距離攻撃の範囲ならS、遠距離攻撃ならLのアイコンが表示される。なお、ユニットによって、攻撃できる範囲や繰り出せる攻撃の種類が変わる。



S 近距離攻撃

L 遠距離攻撃

くわしくは → P.010

スキル Skill

| 消費AP0 |

決められた量のMPを消費し、ユニットが修得したスキルを使用できる。スキルの効果はHP回復や敵の能力低下、移動力アップなどさまざまだ。

くわしくは→ P.020

アイテム Item

| 消費AP0 |

ユニットが装備しているアイテムを使用できる。アイテムの入手方法は、戦闘で敵から入手、宝箱などの破壊、ショップでの購入の3通りだ。

くわしくは→ P.020

ステータス Status

| 消費AP0 |

ユニットのくわしい能力を見られる。LvやHPはもちろん、攻撃数やタイプ、属性防御まで、さまざまな情報を確認できる。また、方向キーの左右で技やスキル、アイテムの詳細画面に切り替えられるほか、L1、R1ボタンでほかのユニットのステータス画面を呼び出せるのだ。

■ステータス画面の見方



1 次レベルへのEXP（経験値）
ユニットが次のLvになるために必要なEXPの数値を表している（→P.017）。

2 HP、MP
HPとMPの現在値、最大値を数値とグラフで表示。左が現在値で右が最大値だ。

3 順番
行動が回ってくる順番を表す。右側の数字はマップ上にいる総ユニット数。

4 必殺
必殺ゲージの蓄積量（→P.014）。

5 気絶
気絶ゲージの蓄積量（→P.015）。

6 AP
そのユニットの現在のAPを表示。

7 Autoスキル
修得しているだけで自動で発動するスキル。発動中は青字で表示される。

8 ステータス
ユニットのステータス。数値の横のカッコは、装備アイテムやスキルの効果でその数値がどれだけプラス（青字）、マイナス（赤字）されているかを示す。

9 装備アイテム
現在装備しているアイテム（→P.020）。

10 属性防御
技の属性に対する防御力。↑はその属性の技に強く、↓は弱い（→P.014）。

■ステータスの内容

名前	効果
攻撃数	通常攻撃（BA）による戦闘1回に繰り出せる攻撃の回数。攻撃中、残り回数は「BRANCH（ブランチ）」で表示される。
近距離	近距離攻撃を繰り出せる範囲。「1-2」の場合、ユニットを中心に、周囲1～2マスの範囲内の敵を攻撃できることを意味する。
遠距離	遠距離攻撃を繰り出せる範囲。「3-4」の場合、ユニットを中心に、周囲3～4マスの範囲内の敵を攻撃できることを意味する。
移動	1回に移動できるマスの数。地形によって移動できるマス数が減少する場合もある。
タイプ	移動タイプ。「飛行」の場合は、地形の効果によって移動できるマス数が減少することがない。

名前	効果
攻撃	攻撃力を表す。数値が高いほど、敵に与えられるダメージが大きくなる。
防御	防御力を表す。数値が高いほど、敵から受けるダメージが小さくなる。
技術	防御や必殺（SP）、気絶、HP回復などに関するスキルの効果に関係。数値が高いほど、高い効果が得られる。
速度	この数値が高いほど、同じAPのユニットが複数いる場合に、優先的に順番がまわってくる。
幸運	敵からアイテムを奪うスキルを使用した際の、入手確率に関係。数値が高いほど、入手できる確率が上がる。

情報 Information

| 消費AP0 |

ユニットすべての行動順や味方の一覧、勝敗条件の確認などが行える。勝敗条件は、戦況よって変わることがあるので、しっかり確認。



↑全体的な情報が欲しいときに重宝するコマンドだ。

待機 Wait

| 消費AP1 |

ユニットの行動を終え、次のユニットへと行動権を移すコマンド。APを1消費するので、待機だけをしてわざと順番を繰り下げることもできる。

L2 R2 ボタンで情報を一目で確認!

L2、またはR2ボタンを押すと、ユニットの頭上に情報が表示される。ボタンを押すたびにその内容は変えられるので、戦闘をスムーズに進められるものを表示させておこう。

情報の内容

H：HPゲージと残りHP
M：MPゲージと残りMP
必：必殺ゲージの蓄積量
気：気絶ゲージの蓄積量
(数字)：ユニットの行動順番



↑カーソルをユニットに合わせなくてもHPなどの確認が可能。

敵に攻撃をしかけよう！



NAMCO × CAPCOM

行動の仕方を覚えたら、次は戦闘方法をマスターしよう。本作の戦闘は、どんなザコ敵とのバトルでも戦略が求められるのだ！

攻撃の基本を学ぼう！

敵にしかけられる攻撃方法はふたつ。ひとつは「ブランチアサルト（BA）」と呼ばれる通常攻撃で、敵が攻撃範囲内にいればAPを消費するだけで行える基本的な攻撃だ。まずはこの通常攻撃を繰り出す方法からマスターしよう。なお、もうひとつの攻撃方法は、特殊な条件下で発動する「マルチプルアサルト（MA）」と呼ばれる攻撃。これは敵や一緒に繰り出す味方ユニットの配置などによって発動するかが決まる。

MA（マルチプルアサルト）については→ P.016

通常攻撃（BA：ブランチアサルト）の流れ

1 攻撃可能範囲内の敵を選択

攻撃のコマンドを実行し、攻撃したい敵を選ぼう。赤で表示された範囲には近距離攻撃を、黄色で表示された範囲には遠距離攻撃を繰り出せる。攻撃範囲に目標の敵がいない場合、先に移動のコマンドを使って攻撃が届くマスまで移動しよう。



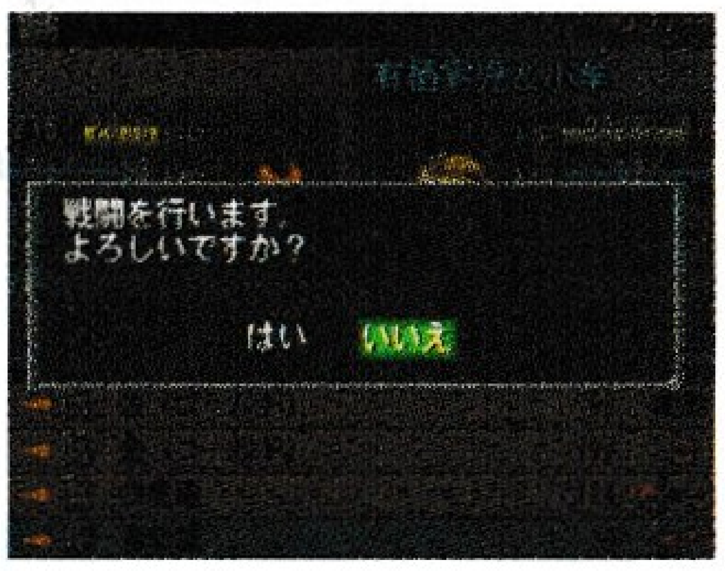
⬅攻撃のコマンドを選択すると、攻撃できる範囲が示される。攻撃範囲や攻撃の種類は、ユニットによって異なる。

2 敵のステータスを確認

攻撃する敵を選ぶと戦闘準備画面に移る。まずは敵の能力を確認しよう。□ボタンを押すと、敵のステータス画面が開く。必殺ゲージの蓄積量や属性防御は要チェックの項目だ。また、戦闘準備画面で方向キーの左右を押すと、スキルやアイテムの使用画面が現れる。必要に応じて使用しよう。



⬅敵の能力や技の確認、スキルの使用など、戦闘準備画面で行うことは多い。



➡最終確認で「はい」を選ぶと戦闘に突入する。不安点があるなら再確認しよう。

3 使用可能な技を確認

戦闘準備画面で「戦闘開始」を選ぶと、戦闘する際に使用できる技が表示される。コマンドやヒット数、攻撃力が記されているので、よく見ておこう。とくに重要なのが、敵の防御力が低い属性をもつ技の確認だ。その技を重点的に使えば、通常よりもダメージを与えられるのだ。

画面の見方



1 属性によるダメージ変化
その技を繰り出した際の敵に与えるダメージ量の変化を示す。⬆の場合はダメージが通常より多くなるが、⬇の場合はダメージが減少する。➡は通常通りのダメージだ。

- ⬆ 通常よりもダメージが増加
- ➡ 通常通りのダメージ
- ⬇ 通常よりもダメージが減少

2 技の属性
技の属性。敵の防御力が低い属性をもつ技で攻撃すれば、通常よりもダメージが増加するのだ（→P.014）。

3 技の名前
技の名前。技は、ユニットのLvが上がると新たに修得したり、既存のものがパワーアップすることがある（→P.017）。

4 技の攻撃力
その技の攻撃力。実際のダメージは、技や敵の属性、味方ユニットの攻撃力、敵の防御力、ヒット数などに左右される。

5 コマンド
その技を繰り出すときに入力するコマンドだ。どの技がどのコマンドで出るのかを確認しよう。

戦闘はコマンド入力式！

戦闘は、コマンドを入力して技を繰り出すことで進む。近距離攻撃と遠距離攻撃にそれぞれ攻撃技と必殺技があり、一回の戦闘では、それらを組み合わせて敵にダメージを与えるのだ。とはいえ、コマンドは複雑なものではない。攻撃技は○ボタンと方向キーをひとつ押せば、必殺技は必殺ゲージが最大のときに△ボタンを押せば発動する。



⬅戦闘開始直後は、始動技が自動的に繰り出されて敵が浮き上がる。コマンドの入力はそれから行う。

■コマンドの種類（例：Lv2の有栖零児＆小牟・近距離攻撃）

コマンド	入力方法	発動する技
○	○ボタンのみ押す	「火燐」発動
⬅○	方向キー左を押しながら○ボタンを押す	「柊樹（ハリウッド）」発動
➡○	方向キー右を押しながら○ボタンを押す	「水燐」発動
⬆○	方向キー上を押しながら○ボタンを押す	「銀（シルバー）」発動
⬇○	方向キー下を押しながら○ボタンを押す	「地禮」発動
△	△ボタンを押す	「真羅万象」発動

通常攻撃時の戦闘画面の見方

通常戦闘時、攻撃側と防御側のユニットが表示される。味方のユニットは右側、敵は左側だ。防御側がカウンタースキルといった特殊な行動を取らない限り、反撃してくることはないので、技を繰り出すことに集中しよう。画面内の情報は、的確にコマンドを入力する手助けとなる。



1 落下加速度
攻撃を受けている側の落下加速度。エリアルヒット（→P.012）が続くと落下速度が増す。攻撃時、落下速度の速さを考えてタイミングよくコマンドを入力すること。

2 ダメージ
敵に与えたダメージ。戦闘中は繰り出した技1回ごとのダメージが、戦闘終了時にはトータルダメージが表示される。

3 攻撃技
繰り出そうとしている攻撃技。方向キーを押すことでそのコマンドで出せる技名が表示され、○ボタンを押せば発動できる。

4 攻撃エクストラ
5種類の技のうち、使用した技のコマンドが明るく点灯する。すべて点灯させると、攻撃エクストラ（→P.015）が成立する。

5 ブランチ数
ユニットが1回の攻撃で繰り出せる技の回数。攻撃するたびに減り、0になると戦闘終了だ。

6 エリアルヒット数
敵を空中に浮かせた状態で、攻撃を何回連続でヒットさせたかを示す数値。エリアルヒット数が増えるとボーナスを得られる（→P.012）。

7 エリアルボーナス
エリアルヒット（→P.012）を続けることによって得られたボーナスの効果をアイコンで表示。

8 HP
敵と味方の残りHP。HPが0になったユニットは、基本的にマップ上から消滅する。

9 MP
敵と味方の残りMP。戦闘中にMPを使うことはないが、攻撃エクストラ（→P.015）の効果によって回復することがある。

10 必殺（SP）ゲージ
攻撃を与える、または受けることで増え、最大になると必殺技を使用できる。なお、溜まった数値は、防御時の戦闘回避やカウンタースキル（→P.019）を行う際にも使う。

11 気絶ゲージ
攻撃を受けると溜まっていき、最大になるとそのユニットは気絶をする。気絶すると行動することができなくなる。気絶は、攻撃を受けるか、行動順が一定数回ってくると回復（→P.015）。

12 発動中の技
発動中の攻撃技、または必殺技の名前が表示される。

13 必殺技
そのユニットが繰り出せる必殺技の名前が表示されている。必殺ゲージが最大になり、繰り出せる状態になると明るく点滅する。△ボタンで発動しよう。

エリアルヒットでボーナス獲得！

戦闘中、敵を空中に浮かせたまま攻撃をヒットし続けることをエリアルヒットという。これを続けていると、画面右にアイコンが表示されていく。これこそエリアルボーナスを獲得した証だ。アイコンの種類は全部で5種類あり、それぞれボーナスの内容は異なる。さらに、アイテムゲット以外のアイコンは戦闘終了後にEXアイコンとしてまとめられ、獲得数×10のEXPボーナスに変わる。



←攻撃回数の増加やダメージ上昇など、効果はさまざまだ。



➡EXPも増える。エリアルボーナスは獲得して損はない。

エリアルボーナス　アイコンの内容

アイコン名	内容	アイコン名	内容
ダメージアップ	戦闘中の敵に与えるダメージが上がる。敵に与えたトータルダメージの数値が青く表示されている間、効果を発揮。	気絶ゲージアップ	戦闘中の敵の気絶ゲージの上昇率が一定時間アップする。
ブランチアップ	アイコンひとつにつき、攻撃回数（ブランチ数）が1プラスされる。	アイテムゲット	戦闘終了時にアイテムを取得できる。アイコンが増えるごとに、取得できるアイテムが最大4段階グレードアップする。
必殺ゲージアップ	必殺（SP）ゲージの上昇率が一定時間アップする。	EXPゲット	戦闘終了時にアイテムゲット以外のアイコンがEXPに変化する。このアイコンは戦闘中には出現しない。

エリアルボーナスはユニットのボーナスタイプで決定！

エリアルボーナスは、ユニットごとに出現するパターンが決まっており、これをボーナスタイプという。攻撃系のボーナスが出やすいダメージタイプ、アイテムゲットが出やすいアイテムタイプ、バランスの良いノーマルタイプの3種類がある。



←強敵との戦闘はダメージタイプのユニットを中心に行う、欲しいアイテムを持つ敵との戦闘はアイテムタイプで行うなど、効率よく戦っていこう。

タイプ別獲得ボーナス

エリアルヒット数	ダメージ	ノーマル	アイテム
7	ダメージ	ダメージ	アイテム
14	ブランチ	ブランチ	ダメージ
21	必殺	アイテム	ブランチ
28	気絶	必殺	必殺
35	アイテム	気絶	気絶

※以降のエリアルボーナスは、各タイプとも7ヒットするごとに上記の順番でループする！

各ユニットのボーナスタイプ

ユニット名	タイプ	ユニット名	タイプ	ユニット名	タイプ	ユニット名	タイプ
有栖零児＆小牟	ノーマル	ケン・マスターズ	ダメージ	トビ・マスヨ＆天現寺ひろみ	ノーマル	御剣平四郎	ダメージ
アーサー	アイテム	KOS-MOS	ダメージ	トロンにコブン	アイテム	モリガン＝アーンスランド／モリガン＆リリス	ノーマル
風間仁	ダメージ	シオン＆M.O.M.O.	アイテム	名無しの超戦士1P＆2P	ダメージ		
春日野さくら＆神月かりん	ノーマル	島津英雄＆水無月響子	ダメージ	飛竜	ノーマル	リュウ	ダメージ
凱＆翔	ノーマル	シルフィー	ノーマル	フーバー＆ジェネティー	アイテム	レイレイ＆鳳鈴	アイテム
キャプテンコマンドー	ダメージ	スタン＆ルーティ	アイテム	ブルース＆レジーナ	アイテム	ローズ	ノーマル
キング＆フェリシア	ダメージ	平景清＆たろすけ	ダメージ	ベラボーマン＆ワンダーモモ	ノーマル	ロック＆ロール	アイテム
ギルガメス＆カイ	ノーマル	タキ／タキ＆わや姫	ノーマル	ホリ・タイゾウ	アイテム	ワルキューレ	ノーマル
クリノ・サンドラ＆サビーヌ	アイテム	春麗／春麗＆キャミィ	アイテム	マイク・ハガー	ダメージ		
クロノア＆ガンツ	アイテム	デミトリ＝マキシモフ	ダメージ	三島平八	ダメージ		

■ユニットのスキルでエリアルボーナスの出現頻度がアップ！

特定のスキルを修得したアイテムタイプのユニットは、タイプが「アイテム強化」に変わる。このタイプは、エリアルヒットが42に達するまで、エリアルボーナスの出現間隔がほかのタイプよりも短い。そのため、早い段階で多くのエリアルボーナスを獲得できるのだ。スキルを修得すると獲得ボーナスが右表のように変化するので、できるだけエリアルヒット数を稼ごう。

スキル一覧はキャラクター紹介参照→ P.025～



←アイテム強化タイプは、攻撃力の増加とアイテム取得能力を兼ね備えたボーナスタイプだ！

■アイテムタイプの獲得ボーナスの変化

エリアルヒット数	獲得ボーナス	エリアルヒット数	獲得ボーナス
5	LG アイテム	49	BR ブランチ
10	DA ダメージ	56	LG アイテム
15	BR ブランチ	63	SP 必殺
20	LG アイテム	70	ST 気絶
25	SP 必殺	77	LG アイテム
30	ST 気絶	84	DA ダメージ
36	LG アイテム	91	BR ブランチ
42	DA ダメージ	98	SP 必殺

■アイテム強化になるユニットとそのスキル

ユニット名	スキル名	修得Lv
クリノ・サンドラ＆サビーヌ	抜け目なさ	5
クロノア＆ガンツ	好奇心旺盛	1
シオン＆M.O.M.O.	ダークロッド	14
フーバー＆ジェネティー	天才児の洞察力	17
ブルース＆レジーナ	サバイバル能力	6
レイレイ＆鳳鈴	暗器探し	9

■エリアルボーナスで取得できるアイテムはグレードアップする！

敵を撃破したときに取得できるアイテムは決まっているが、エリアルボーナスのアイテムゲットで敵から取得するアイテムはグレードアップすることがある。その方法はいたって簡単。アイテムゲットのボーナスを複数獲得すればいいのだ。獲得した分だけグレードアップし、より効果の高いアイテムに変更されていく。グレードアップは、最大4段階まで行われる。

アイテムのグレードアップについては→ P.022



プロローグ1

対ゴブリンで LG ×2獲得！

←アイテムタイプのシオン＆M.O.M.O.で、ゴブリン相手にアイテムゲットをふたつ獲得。



アクアジストではなくアクアジストS入手！

➡取得したアイテムはアクアジストS。見事にグレードアップされていた！

効率のいいグレードアップ方法

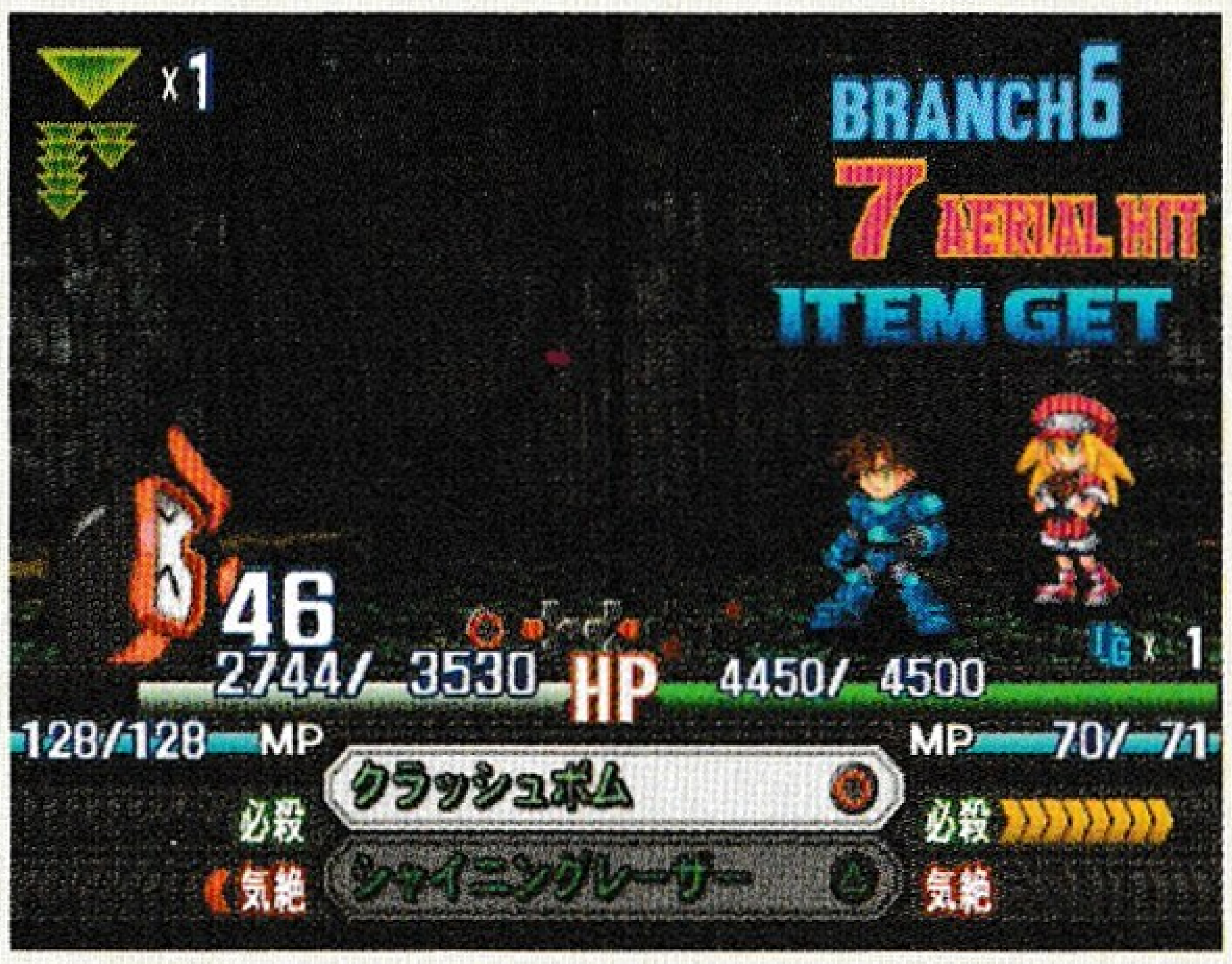
アイテムゲットを獲得したら、エリアルヒットを途切れさせ、また1から始めてアイテムゲットを獲得すれば、簡単にグレードアップする。

■アイテムタイプでのグレードアップの一例

★エリアルヒット数 7 ×2で LG ×2を獲得。

★エリアルヒット数 42 で LG ×2を獲得。

どちらでもアイテムはグレードアップする！



←アイテムタイプの場合、7ヒットを繰り返すだけでグレードアップしていく。

■敵の属性防御を確認し、戦闘を有利に進めよう

攻撃技に属性があるように、すべてのユニットにはその属性への防御が設定されている。敵の属性防御が技の属性に対して強い場合はダメージが軽減され、逆に、技の属性に対して弱い場合は、通常よりもダメージが増加するのだ。敵の弱点である属性の技は、戦闘準備画面（→P.010）の技一覧で確認するといい。敵の弱点をつける技を集中的に使えば、大ダメージが期待できるのだ！

■鎌鼬・蒼を攻撃する場合

鎌鼬・蒼の属性防御は

物→ 熱→ 冷→ 電↓ 気↓ 魔↓ E↓

電 気 魔 E
の技であれば、通常よりもダメージが増える

有栖零児＆小牟の技の場合、近距離攻撃なら銀（シルバー）、地礎、真羅万象で、遠距離攻撃なら玄武炸以外の技でより多くのダメージを与えられる！

■属性の種類

アイコン名	内容
物 物理	基本的に打撃や剣撃などの物理攻撃についている。
熱 熱	基本的に火炎や爆発を起こす攻撃についている。
冷 冷気	基本的に水や氷に関する攻撃についている。
電 電気	基本的に雷や電撃を起こす攻撃についている。
気 気	基本的に波動や気功系に関する攻撃についている。
魔 魔力	基本的に魔法による攻撃についている。
E エネルギー	基本的にビームやプラズマを起こす攻撃についている。

■属性の種類

- ↑ その属性の攻撃に強い（防御力が上がる）
- → 通常通り
- ↓ その属性の攻撃に弱い（防御力が下がる）



←防御属性の種類は全部で7つ。ボス級の敵の一部を除き、どのユニットも弱点となる属性をもっている。

■必殺技で一発逆転を狙え！

必殺ゲージが最大になると繰り出せる強力な攻撃、それが必殺技だ。通常の技よりも攻撃力が高く、ヒット数も多い。ここぞというときに使い、敵に大打撃を与えよう。なお、必殺ゲージの最大は100で、溜まるポイントをSPと呼ぶ。SPは、防御時の戦闘回避やカウンタースキル（→P.019）を使う際にも必要となる。防御で消費して敵からのダメージを軽減するか、防御での消費を我慢して最大まで溜めるか、戦況に応じて使い分けよう。



←戦闘中、最後の一撃を必殺技にするのもいい。攻撃技だけではHPが残ってしまい倒しきれない敵も、必殺技ならKOが狙えるのだ。

毒の追加ダメージには気をつけよう

技のなかには、相手に毒の効果を与えるものもある。毒になると、行動の順番がくるたびに最大HPの10％のダメージを受けるのだ。HPが１になった時点、または何回か行動順が回ってくると回復するが、治るまでは毎回ダメージを受けるので、こまめにHPを回復したり、解毒剤やマップ上に置いてあるアイテムなどで治してしまおう。なお、毒でHPが１を下回ることはなく、戦闘不能にはならない。



←毒になると、ユニットの頭上に緑色の霧のようなものが発生する。



➡味方ユニットの技にも毒を与えられるものがある。HPの多い敵には有効だ。

■気絶をすると行動不能に！

敵から攻撃を受け続けると、気絶ゲージが蓄積し、最大の100になるとそのユニットは気絶してしまう。気絶中は行動順が回ってきたときに待機、ステータス、情報以外のコマンドが使えなくなるほか、敵から攻撃を受けたときもノーガード（→P.019）以外の選択ができない。気絶は、行動順が一定数回ってくるか、敵から攻撃を受けることで解除される。もちろん味方だけではなく敵も気絶をする。当然ながら気絶中の行動は味方同様に制限されるので、敵の戦力封じには最適だ。



⬅大ダメージは仕方がないと割り切り、防御エクストラを確実に成功させよう。



➡気絶ゲージが上昇するスキルを併用すれば、敵を気絶させるのは簡単。

■攻撃エクストラで回復ボーナスを手に入れよう！

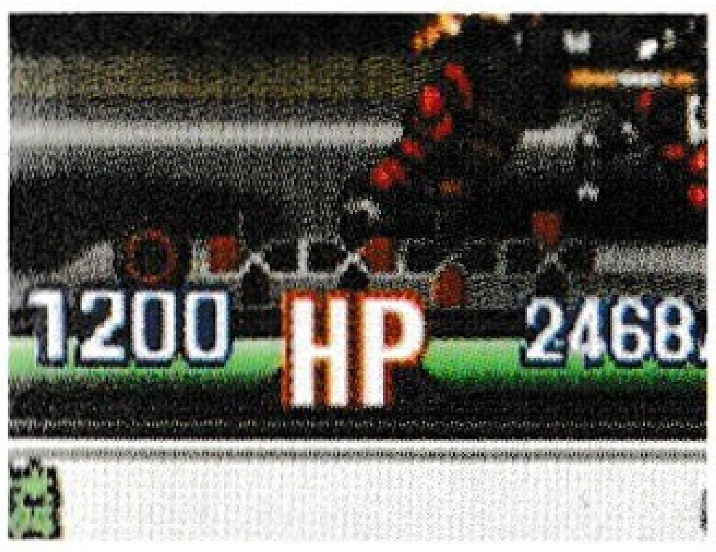
ユニットの攻撃技は全部で５つあるが、これらを１回の戦闘中にすべて使用すると、攻撃エクストラと呼ばれるボーナスを得ることができる。ボーナスの内容は、HPと気絶値の少量回復、またはMPの少量回復だ。劇的な回復効果は得られないが、繰り返せば十分な回復手段になる。また、数少ないMP回復の方法としても見逃せない。



⬅弱点をつく属性の技を使うか、すべての技で攻撃エクストラを得るか、状況に応じて判断しよう。

■攻撃エクストラの流れ（プロローグ1：ゴブリンを攻撃した場合）

1 画面中央に技のコマンドが5種類表示。



⬆戦闘開始直後は、HPゲージの上に技のコマンドが５種類、暗い色で表示されている。

2 各コマンドを入力し、技を繰り出す。



⬆まずは技を出してみよう。使用した技に応じて、対応するコマンドが明るく表示される。

3 暗い色のコマンドの技を繰り出していく。



⬆明るく表示されたコマンドは、すでに使用したコマンドだ。次は別のコマンドを狙おう。

4 1回の戦闘ですべて繰り出せばエクストラ発動！



⬆攻撃エクストラが成立すれば、HPかMPが回復し、またすべてのコマンドが暗い表示に戻る。

HPとMPが減少しているときには確実に成功させたい！

HPとMPがともに減少しているとき、攻撃エクストラは大きな助けになるだろう。もしHP回復が得られれば、限られた貴重な消費アイテムを使ってHPを回復させなくてもいい。また、MP回復が得られた場合は、スキルでHPを回復させればいい。傷ついたときこそ、敵を早く倒したい気持ちを抑え、回復重視の策を取ろう。



⬅攻撃回数に余裕があれば、1回の攻撃で2度目の攻撃エクストラを狙ってみよう。

MA（マルチプルアサルト）攻撃で敵を一掃！

通常の攻撃とは異なり、特殊な条件でのみ発動できる攻撃が、このMA（マルチプルアサルト）だ。以下の条件が揃えば、攻撃のコマンド選択時にMA攻撃のコマンドが出現する。通常攻撃と同じように敵を選択しよう。なお、MA攻撃時は、技のコマンドを入力する必要はない。



⬅MA攻撃の演出は凝っている。ファンならニヤリとしてしまうものも多い。



➡威力が高く、複数の敵を同時に倒すことも可能。戦況が一気に有利になるのだ。

■MA攻撃の発動条件

- ■そのMA攻撃で同時に攻撃できる敵数が攻撃範囲内にいる（3体攻撃できる場合、敵も3体必要）
- ■特定の味方ユニットと協力する必要がある場合、そのユニットが3マス以内にいる
- ■発動ユニットと協力ユニットのMPがともに消費MP以上ある

■MA攻撃一覧

技名	発動ユニット	攻撃可能敵数	攻撃力	消費MP	属性	修得Lv・修得タイミング
DUO・BUSTER	「シオン＆M.O.M.O.」＆「KOS-MOS」	3	1300	50	E	Lv1
Wシャイニングウィザード	「キング＆フェリシア」	2	1460	50	物	Lv20
一斉射撃	「レイレイ＆鳳鈴」＆「ブルース＆レジーナ」	1	2140	50	物、熱、電	プロローグ5：ブルース＆レジーナ登場後
開脚ダブルキック	「ベラボーマン＆ワンダーモモ」	2	1400	50	物、E	Lv1
キャプテンストーム	「キャプテンコマンドー」＆「フーバー＆ジェネティー」＆「凱＆翔」	1	2800	50	物、電	第18話クリア後
キャプテンソード	「キャプテンコマンドー」＆「フーバー＆ジェネティー」＆「凱＆翔」	1	2800	50	E	第18話クリア後
銃の型	「有栖零児＆小牟」	3	1000	50	物、気、魔	Lv1
真空波動拳＆神月流皇王拳	「春日野さくら＆神月かりん」	2	1850	50	物、気	Lv19
正義と勇気の3プラトン	「リュウ」＆「ケン・マスターズ」＆「島津英雄＆水無月響子」	2	2200	50	物	第29話：ベガVSリュウのイベント後
絶・対・合・体	「名無しの超戦士1P＆2P」＆「シルフィー」	1	2600	50	E	第20話：シルフィー登場後
双龍拳	「リュウ」＆「ケン・マスターズ」	1	2000	50	物	Lv1
太刀魔割	「御剣平四郎」＆「平景清＆たろすけ」	3	1200	50	物、熱、気	第14話：平景清＆たろすけ登場後
ダブルヒートボディ	「ギルガメス＆カイ」＆「アーサー」	2	1550	50	熱	第21話クリア後
ダブルラリアット	「マイク・ハガー」	2	1900	50	物	Lv1
ダブルローリングパンチ	「フーバー＆ジェネティー」＆「トロンにコブン」	2	1800	50	物、熱	第17話：トロンにコブン登場後
デッドヒート・スロットル	「トビ・マスヨ＆天現寺ひろみ」＆「クロノア＆ガンツ」	1	2400	50	物、熱、E	第12話クリア後
パチキ合戦	「風間仁」＆「三島平八」	2	1600	50	物、電	第29話クリア後
風船抜き	「ホリ・タイゾウ」	2	1450	50	物	Lv1
ミッドナイトフェスティバル	「デミトリ＝マキシモフ」＆「モリガン＝アーンスランド／モリガン＆リリス」	2	1800	50	物	Lv1
夢想抜刀	「タキ＆わや姫」	2	1500	50	物、電	Lv1
女神降臨	「ワルキューレ」＆「クリノ・サンドラ＆サビーヌ」	3	1200	50	物、熱、魔	第16話：クリノ・サンドラ＆サビーヌ登場後

※第30話までに修得するMA攻撃のみ掲載。攻撃力の数値は、ユニットのLvが1の場合のもの。

戦闘終了後にEXP（経験値）を入手！

攻撃が終了すると、戦果に応じてユニットにEXPが入る。与えたダメージの量が多いほど、獲得できる経験値は増えるのだ。また、敵とのLv差も入手できるEXPに影響を与える。自分よりも高いLvの敵を倒せば、より多くのEXPが手に入るのだ。なお、MA攻撃の場合は、使用したユニットにだけEXPが入る。入手したEXPがLvアップに必要な値の500を超えれば、Lvが1上昇する。



←敵をKOした場合やエリアルボーナスを獲得していれば、さらにEXPが加算（→P018）。

Lvアップのメカニズム

1 以下の7つのステータスの上昇値はどのLvでも一律同じ

HP、MP、攻撃、防御、技術、速度、幸運の7項目は、Lvが1上がるごとに上昇する数値がユニットごとに決まっている。画面に表示される能力値は整数だけだが、上昇値は小数点第一位まで決められている。上昇していないように見える項目も、しっかり上がっているのだ。

Lvアップ時の上昇値

ユニット名	HP	MP	攻撃	防御	技術	速度	幸運	移動力
有栖零児＆小牟	50	2	1.5	1.5	1.5	1.2	0.5	B
アーサー	50	2	1.5	1.8	1.2	0.8	0.5	C
風間仁	50	2	1.8	1.5	1.2	1.2	0.3	B
春日野さくら＆神月かりん	50	2	1.5	1.2	1.2	1.5	0.5	B
凱＆翔	50	2	1.5	1.2	1.5	1.5	0.5	A
キャプテンコマンドー	50	2	1.8	1.5	1.5	1.2	0.5	B
キング＆フェリシア	50	1	1.5	1.8	1.2	1.2	0.5	B
ギルガメス＆カイ	50	2	1.5	1.8	1.2	0.8	0.5	C
クリノ・サンドラ＆サビーヌ	50	2	1.5	1.5	1.2	1.2	0.5	B
クロノア＆ガンツ	50	2	1.5	1.5	0.8	1.5	0.5	A
ケン・マスターズ	50	2	1.8	1.5	1.2	1.2	0.5	B
KOS－MOS	50	2	1.8	1.8	1.5	0.8	0.3	B
シオン＆M.O.M.O.	50	3	1.2	1.5	1.2	1.2	0.7	B
島津英雄＆水無月響子	50	2	1.5	1.8	1.5	0.8	0.5	B
シルフィー	50	3	1.5	1.5	1.2	1.2	0.7	B
スタン＆ルーティ	50	2	1.5	1.5	1.2	1.2	0.5	B
平景清＆たろすけ	50	2	1.8	1.5	1.2	0.8	0.3	B
タキ／タキ＆わや姫	70	2	1.5	1.2	1.5	1.5	0.5	A
春麗／春麗＆キャミィ	50	2	1.5	1.2	1.5	1.5	0.5	B

ユニット名	HP	MP	攻撃	防御	技術	速度	幸運	移動力
デミトリ＝マキシモフ	50	2	1.8	1.5	1.2	1.2	0.3	B
トビ・マスヨ＆天現寺ひろみ	50	2	1.5	1.2	0.8	1.5	0.5	A
トロンにコブン	50	3	1.5	1.5	1.5	1.2	0.5	B
名無しの超戦士1P＆2P	50	1	1.8	1.5	0.8	0.8	0.5	B
飛竜	50	2	1.5	1.5	1.5	1.5	0.5	A
フーバー＆ジェネティー	50	2	1.5	1.8	0.8	0.8	0.5	B
ブルース＆レジーナ	50	2	1.5	1.5	1.5	1.2	0.5	B
ベラボーマン＆ワンダーモモ	50	2	1.8	1.5	1.5	1.2	0.5	C
ホリ・タイゾウ	50	1	1.8	1.5	1.2	0.8	0.5	B
マイク・ハガー	50	1	1.8	1.2	1.2	1.2	0.3	B
三島平八	50	1	1.8	1.5	1.5	1.2	0.5	B
御剣平四郎	50	1	1.8	1.5	1.2	1.2	0.3	C
モリガン＝アーンスランド／モリガン＆リリス	50	3	1.5	1.2	1.5	1.5	0.5	A
リュウ	50	2	1.8	1.5	1.5	1.2	0.3	B
レイレイ＆鳳鈴	50	2	1.5	1.8	1.2	0.8	0.5	B
ローズ	70	3	1.5	1.2	1.5	1.2	0.3	B
ロック＆ロール	50	1	1.5	1.5	1.5	1.2	0.3	B
ワルキューレ	50	3	1.5	1.5	1.2	1.2	0.5	B

2 攻撃数は5レベルで1上昇！

攻撃回数は、HPやMPなどとは異なり、レベル10以降5レベルごとに1回ずつ増えていくシステムになっている。これはどのユニットでも同じだ。

Lv10、15、20、25、30になるごとに1上昇する。その後は10レベルごとに1上昇する。

3 「移動」数値の上昇パターンは3つ

移動力も特定のLvになるごとに上昇する。3種類の上昇タイプがあり、ユニットにはA、B、Cのいずれかのタイプが設定されている。

移動力のタイプ
- A… Lv7、14、21、28になるごとに1上昇
- B… Lv10、20、30になるごとに1上昇
- C… Lv13、Lv26になるごとに1上昇

戦闘終了後にはボーナスが得られる！

敵を倒したときやエリアルボーナスを獲得したときなど、戦闘の内容次第ではEXPにボーナスが加算される。また、EXP以外のボーナスとして、アイテムやAPなども入手できる場合があるのだ。



⬅たくさんのボーナスを得られれば、後の戦闘が楽になる。ボーナス獲得を積極的に狙おう。

戦闘終了後に得られるボーナス

1 エリアルヒットのボーナスがEXPになる

エリアルボーナスは、EXPゲットのEXアイコンとなり、アイコン数×10のEXPが入る。アイテムゲットは、獲得数に応じたアイテムに変化する（→P.013）。

LG以外のアイコンの個数×10
＝ボーナスとして獲得できるEXP

2 撃破時にはAPとアイテムも取得！

敵を倒すと、EXPボーナスのほかにAPとアイテムが取得できる。APはどんな敵でも１回復し、アイテムは敵ごとに決められたものが取得できるのだ（→P.078〜）。

戦闘でさらにダメージ量をアップする！

敵へ与えるダメージの量は、プレイヤーがどのように技を繰り出し、ヒットさせられたかにかかっている。どんなに強力な技でも、敵に当てられなければダメージにはならないし、逆に、当てかたが良ければ思いがけないダメージになることもあるのだ。同じ攻撃ならば、当然与えるダメージが大きいに越したことはない。ここでは、効率よく敵にダメージを与えられる技の発動テクニックをふたつ紹介しよう。少し難しい操作もあるが、ぜひともマスターしてほしい。

1 繰り出した攻撃は敵に確実にヒットさせる

攻撃は、敵の中心にヒットさせるとダメージが大きくなり、逆に、かすっただけでは小さくなる。敵はエリアルヒット中はつねに浮かび、攻撃のたびに上昇と落下を繰り返す。技の出の早さや攻撃がヒットする範囲は違うので、いつも同じタイミングで技を発動していると、空中で動いている敵にうまく当たらず、攻撃がかすったり、まったくヒットしないこともあるのだ。

攻撃が敵の中心に当たった場合



攻撃が敵にかすった場合



⬆中心に当てないと攻撃すべてがヒットせず、さらにダメージが減る。つねに敵の中心に当てられるように技の動きを把握しよう。

2 落下後すぐに攻撃すればクリティカルヒットに

浮いた敵が地面に落下してから立ち上がるまでの瞬間に攻撃をヒットさせれば、その攻撃はクリティカルヒットとなり、より大きなダメージを与えられる。この瞬間に攻撃を合わせるのはなかなか難しいが、クリティカルヒットに成功すると技のダメージは25%も増加する。ワンランク上のダメージを与えるために、ぜひともクリティカルヒットを狙おう。なお、ヒット数が多い技は、最初の一撃のみクリティカルヒットになる。



⬅一瞬のタイミングで技をヒットさせなければならない。何度も練習しよう。



➡クリティカルヒットになると、ダメージの数値が黄色い吹き出しで表示される。



敵の攻撃を防げ！

NAMCO × CAPCOM

敵の攻撃を防ぐか避けるかの選択ひとつで、戦局が大きく変わることもある。敵の攻勢に的確な防御手段を選択しよう。

敵の思考を把握しよう！

敵は、基本的に決められた思考パターンで行動をする。主に近くにいるユニットを攻撃するので、HPや防御力が低いユニットを敵の集団近くに移動させるのは危険だ。逆に、近くのユニットを攻撃する思考を逆手にとり、HPや防御力が高い、または行動順が回ってくるたびにHPが回復するユニットを囮に使えば、敵を誘導することも可能。

■敵が攻撃する際の基本的な優先順位

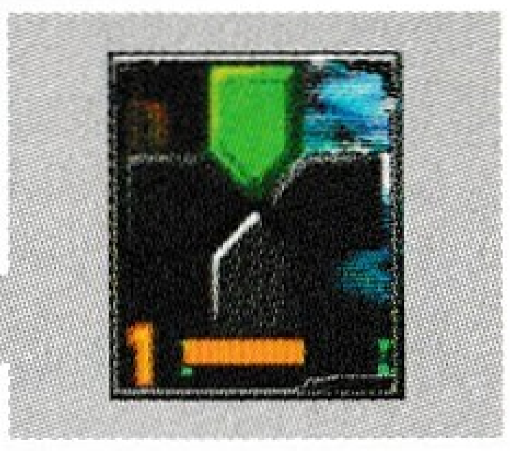
1. 最も近いユニットを攻撃する。
2. 複数のユニットの距離が同じ場合、残りHPの少ないほうを攻撃する。
3. 目標とする場所、またはユニットがある場合は、ユニットへの攻撃よりも目標を優先。移動後、攻撃可能範囲内にユニットがいた場合は攻撃する。

防御でAPを回復しよう

防御時に、その方法としてノーガード、通常防御、味方がかばうを選んだ場合、戦闘画面に方向キーの画像が現れる。戦闘中、キーが緑色に光った瞬間、対応する方向キーを押そう。GOODの文字が出たら入力成功、BADなら失敗だ。攻撃終了時に敵の攻撃回数に対し、50%以上GOODを出すと防御エクストラ成功となり、APが１回復する。80%以上GOODを出せばAPは２回復する。

■防御エクストラ





⬅APを消費する通常防御ではなくノーガードを選べば、APが一気に回復する。だたし、ダメージは大きくなる。

■防御の種類

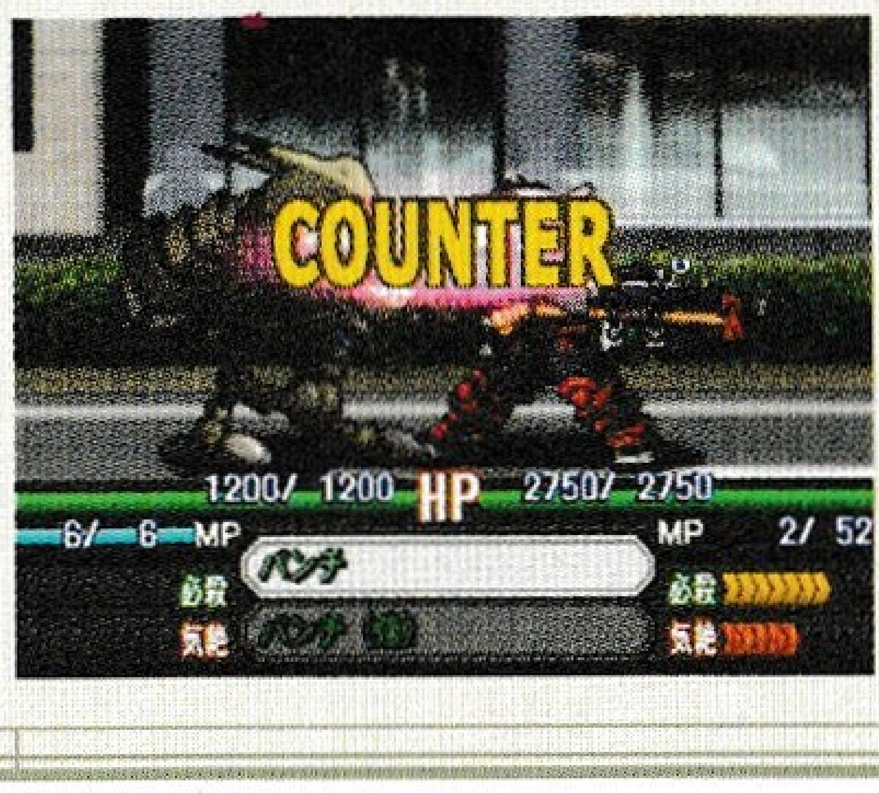
防御名	内容	消費AP･SP
ノーガード	敵の攻撃をすべて受ける。ダメージが大きく、気絶値も溜まりやすいが、その分必殺値（SP）も溜まりやすい。防御エクストラも発動する。	―
通常防御	防御し、敵の攻撃によるダメージを1/2にする。必殺値（SP）が溜まりにくいが、ダメージを軽減でき、気絶値が溜まりにくくなる。防御エクストラも発動する。	AP1
味方がかばう	隣接するマスに技「かばう」を持った味方ユニットがいる場合に選択可能。その技を持ったユニットが代わりに防御し、かばったユニットがAPを消費する。防御エクストラも発動する。	AP1
戦闘回避	戦闘を回避する。戦闘画面に移行せずに戦闘が終了するが、その際、通常の20%～50%のダメージを受ける。クリティカルヒットを受ける場合もある。防御エクストラは発動しない。	AP1、SP10

■特殊防御技（カウンタースキル）の種類

防御名	内容	消費AP･SP
防御カウンター	敵の攻撃によるダメージを受けたあとに、反撃して敵にダメージを与える。	AP2、SP30
回避カウンター	敵の攻撃をすべて回避したあとに、反撃して敵にダメージを与える。	AP2、SP30
完全防御	敵の攻撃を完全に防御し、ダメージを0にする。反撃はしない。	AP1、SP10
回避	敵の攻撃を完全に回避し、ダメージを0にする。反撃はしない。	AP1、SP10

カウンタースキルではEXPを獲得できる！

ユニットによっては、必殺（SP）ゲージとAPを消費し、カウンタースキルで敵の攻撃を防ぐことができる。防御カウンターや回避カウンターなら反撃ができ、与えたダメージ分、EXPを獲得できるのだ。



⬅カウンタースキルは強力だが、必殺（SP）ゲージやAPの消費が激しいのが難点だ。

戦闘の手助けとなるスキル・アイテム



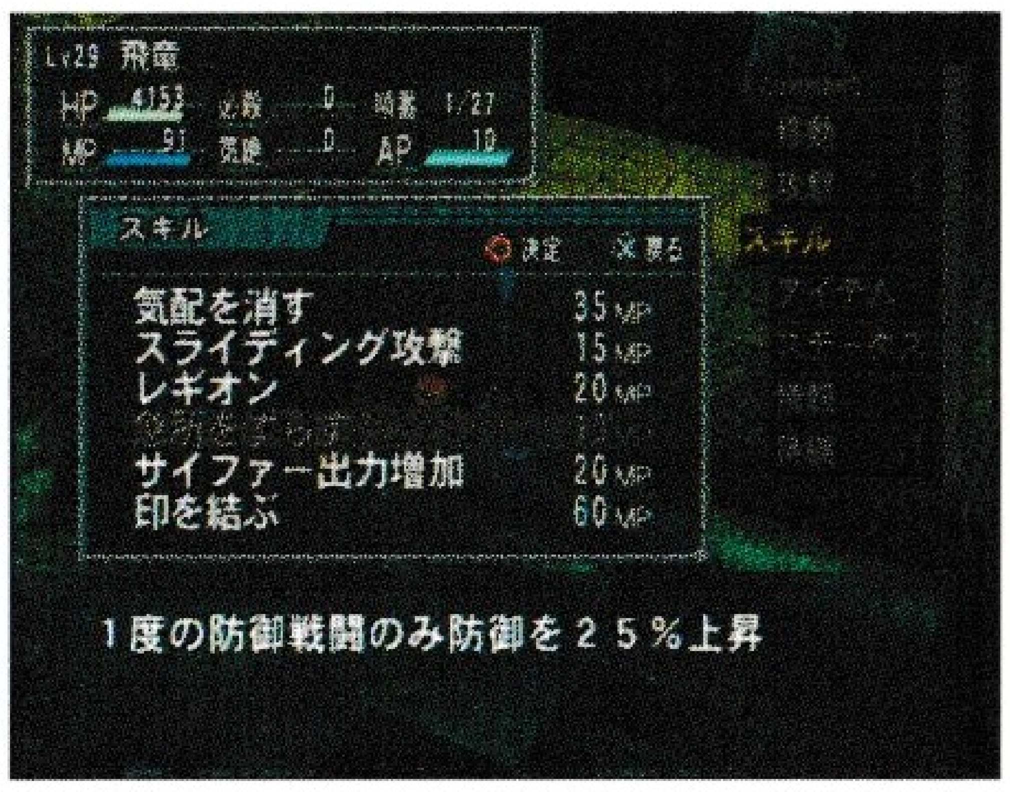
NAMCO × CAPCOM

スキルやアイテムは、窮地に陥ったときやもう一押しが欲しいときに非常に役立つ。最大限に活用して戦闘を有利に進めるのだ。

■スキルは2種類に分けられる

ユニットが修得するスキルは、大きく2種類に分けられる。ひとつはMPを消費して使用するタイプのスキル、もうひとつは修得しているだけで自動的に発動するAUTOスキルだ。使用するタイプのスキルは、スキルのコマンドなどで使いたいものを選ぶことで効果を発揮する。AUTOスキルは、修得することで自動的に発動する。

スキル一覧はキャラクター紹介参照→ P.025～



➡スキル自体は、一回の行動でMPが続く限り何度でも使用できるが、一部のスキルは一度しか選択できない。



⬅AUTOスキルの効果が発揮されているかどうかは、ステータス画面で確認することができる。

■スキルとアイテムは戦闘準備画面でも使用可能だ！

戦闘準備画面で行動選択が表示されているときに方向キーの左右を押すと、スキルやアイテムの一覧が現れる。ここで使いたいスキルやアイテムを選べば、その効果をすぐに得られるのだ。防御時にも使用できるので、攻撃された際に残りHPを確認してから回復するなど、事前にHPの回復をし忘れていてもここで対処可能なのだ。なお、ステージマップ上だけで使用できるスキルやアイテムは表示されない。

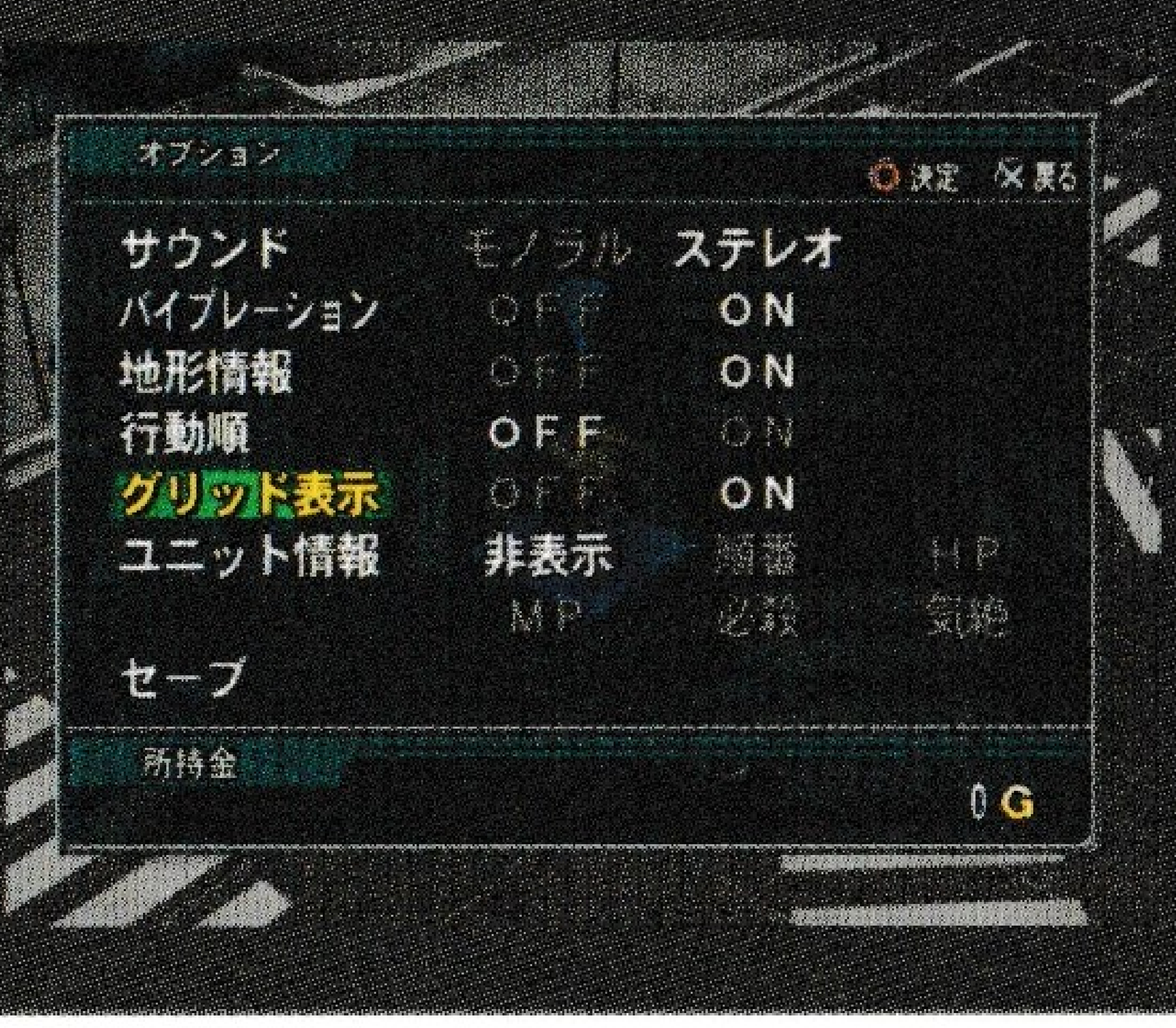


⬅使用しても効果がないスキルやアイテムは、灰色の文字で表示される。

➡敵の攻撃に耐えられそうにない場合は、迷わずスキルやアイテムを使用しよう。

スタートボタンで選べるオプション

ステージマップ上でスタートボタンを押すと、オプション画面が表示される。このオプションは、タイトル画面で選択できるものとは内容が異なっている。ここでは、主にゲーム画面に表示されるさまざまな情報を切り替えられるのだ。ゲーム画面の情報量を調整したいときに使おう。また、ステージの途中でセーブする場合もここで行う。



⬅ステージマップ上でのボタン操作で行えるものも多いが、サウンド変更やグリッドと地形の表示の有無、中断セーブはここでしか行えない。

アイテムリスト

第30話クリア時までに入手可能なアイテムを紹介。各アイテムの効果を把握しよう！

■ 装備アイテム

※No.6、15、17、23、25、29、31、37、40、46、47、69のアイテムは、第31話以降に登場する。

No.	アイテム名	効果	売却値
1	HPバッジ	HPの最大値が10%上昇する。	500
2	ロウソク	HPの最大値が20%上昇する。	1000
3	ブラックオニキス	HPの最大値が30%上昇する。	1500
4	ホーリィシンボル	行動開始時にHPの最大値の10%分回復する。	1250
5	魔法の本	MPの最大値が15%上昇する。	1000
7	メンタルリング	行動開始時にMPが最大値が5%分回復する。	1500
8	エメラルドリング	HPが最大値の30%以下になった場合、各スキル使用時の消費MPが実際の消費量の80%になる。	2500
9	フェアリィリング	各スキル使用時の消費MPが実際の消費量の80%になる。	4000
10	SPバッジ	必殺値（SP）の上昇率が25%上昇する。	3000
11	バシシマーカー	必殺値（SP）の上昇率が25%上昇する。	3000
12	レッドリング	「攻撃」の数値が5上昇する。	500
13	ヘンテコバッジ	「攻撃」の数値が10上昇する。	1000
14	DXバッジ	「攻撃」の数値が15上昇する。	1500
16	パープルリング	「攻撃」の数値が5%上昇する。	1500
18	マント	「防御」の数値が1上昇する。	100
19	レザーマント	「防御」の数値が3上昇する。	250
20	グリーンリング	「防御」の数値が5上昇する。	500
21	シーブスマント	「防御」の数値が10上昇する。	1000
22	ゴージャスマント	「防御」の数値が15上昇する。	1500
24	オレンジリング	「防御」の数値が5%上昇する。	1500
26	ブルーリング	「技術」の数値が5上昇する。	250
27	ドキドキバッジ	「技術」の数値が10上昇する。	750
28	コバルトリング	「技術」の数値が15上昇する。	1250
30	ラビットシンボル	「幸運」の数値が10上昇する。	750
32	ダッシュシューズ	「移動」の数値が1上昇する。	400
33	ワギャコプター	「移動」の数値が1上昇する。	382
34	ダッシュリング	「移動」の数値が2上昇する。	1200
35	レビテイトブーツ	「移動」の数値が2上昇する。	1200
36	ムーンウォーカー	「移動」の数値が3上昇する。	2600
38	ティアラ	「移動」の数値が3上昇する。	2600
39	ガントレット	「攻撃数」の数値が1上昇する。	2250
41	フレアマント	「防御」の数値が10上昇し、「熱」の属性防御が1段階上昇する。	1250
42	アクアマント	「防御」の数値が10上昇し、「冷」の属性防御が1段階上昇する。	1250
43	マメットバッジ	「攻撃」「防御」「技術」の数値が5上昇する。	1500
44	ヒーローメダル	「攻撃」「防御」「技術」の数値が10上昇する。	3000
45	メタセコイアの葉	「攻撃」「防御」「技術」の数値が15上昇する。	4500
48	ビックリバッジ	「攻撃」「技術」の数値が20減少するが、「防御」の数値が50上昇する。	250
49	コート・刀	「物」の属性防御が1段階上昇する。	250
50	プロテクトリング	「物」の属性防御が1段階上昇する。	250
51	フォースリング	「物」の属性防御が2段階上昇する。	500
52	コート・炎	「熱」の属性防御が1段階上昇する。	250
53	フレイムバリア	「熱」の属性防御が2段階上昇する。	500
54	コート・冷	「冷」の属性防御が1段階上昇する。	250
55	けがわのマント	「冷」の属性防御が2段階上昇する。	500
56	コート・雷	「電」の属性防御が1段階上昇する。	250
57	ライトバリア	「電」の属性防御が2段階上昇する。	500
58	コート・光	「E」の属性防御が1段階上昇する。	250
59	マジカルハット	「E」の属性防御が2段階上昇する。	500
60	クレアのおふだ	「魔」の属性防御が1段階上昇する。	250
61	クレアのおまもり	「魔」の属性防御が2段階上昇する。	500
62	フィールドリング	「気」の属性防御が1段階上昇する。	250
63	レジストリング	「気」の属性防御が2段階上昇する。	500
64	クリスタルクレア	気絶値の上昇率が25%減少する。	1250
65	静寂石	気絶値の上昇率が25%減少する。	1250
66	がんこ職人	すべての属性防御が1段階上昇する。	4000
67	ワギャナイザー	攻撃可能範囲が1マス伸びる。	382
68	盗賊の篭手	戦闘中、「アイテムゲット」のエリアルボーナスが出やすくなり、「幸運」の数値が10上昇する。	1000
70	ひとりじめバッグ	戦闘終了時に獲得できるEXP（経験値）が10%増加する。	2500
71	ダークシール	「防御」の数値が25減少するが、戦闘終了時に獲得できるEXP（経験値）が10%増加する。	500
72	デモンズシール	「防御」の数値が50減少するが、戦闘終了時に獲得できるEXP（経験値）が10%増加する。	250
73	マッピーの帽子	敵をKOした際に獲得できるお金が10%増加する。	1500
74	マイドゥのふくろ	敵をKOした際に獲得できるお金が10%増加する。	1500
75	リバースドール	戦闘不能になった際に、AP5の状態でその場に完全復活する。	1000
76	エンジェルリング	戦闘不能になった際に、AP5の状態でその場に完全復活する。	1000
77	天女のフン	戦闘不能になった際に、AP5の状態でその場に完全復活する。	1000

アイテムリスト

■消費アイテム

※No.18、20、21、24、26、28、31、43、44、46、48、55、67、69、70、72のアイテムは、第31話以降に登場する。

No.	アイテム名	効果	売却値		グレードアップ
1	回復薬・小	HPを最大値の15%分回復する。	50	→	回復薬・中
2	アクアジスト	HPを最大値の15%分回復する。	50	→	アクアジストS
3	おにぎり	HPを最大値の15%分回復する。	50	→	さくらんぼ
4	ゆでたまご	HPを最大値の15%分回復する。	50	→	コーヒー
5	フィッツポテト	HPを最大値の15%分回復する。	50	→	フィッツバーガー
6	回復薬・中	HPを最大値の30%分回復する。	100	→	アップルグミ
7	アクアジストS	HPを最大値の30%分回復する。	100	→	アクアジストDX
8	さくらんぼ	HPを最大値の30%分回復する。	100	→	チョコレート
9	コーヒー	HPを最大値の30%分回復する。	100	→	オベロナミンC
10	フィッツバーガー	HPを最大値の30%分回復する。	100	→	ジューシービーフ
11	アップルグミ	HPを最大値の50%分回復する。	200	→	レモングミ
12	アクアジストDX	HPを最大値の50%分回復する。	200	→	？？？
13	チョコレート	HPを最大値の50%分回復する。	200	→	サンドイッチ
14	オベロナミンC	HPを最大値の50%分回復する。	200	→	？？？
15	ジューシービーフ	HPを最大値の50%分回復する。	200	→	？？？
16	そくせきラーメン	HPを最大値の50%分回復する。	200	→	？？？
17	レモングミ	HPを最大値の75%分回復する。	250	→	回復薬・大
19	サンドイッチ	HPを最大値の75%分回復する。	250	→	とびきりのチキン
22	セージ	HPを最大値の75%分回復する。	250	→	？？？
23	回復薬・大	HPを完全回復する。	400	→	—
25	とびきりのチキン	HPを完全回復する。	400	→	—
27	南国風ドリンク	HPを完全回復する。	400	→	—
29	ポクテまんじゅう	HPを完全回復する。	400	→	—
30	悪魔のエキス	HPを完全回復する。	400	→	—
32	ブルーポーション	HPを完全回復する。	400	→	—
33	ライフパック	HPを完全回復する。	400	→	—
34	ローズジスト	MPを最大値の15%分回復する。	100	→	ローズジストS
35	アイスキャンデー	MPを最大値の15%分回復する。	100	→	オレンジグミ
36	フィッツシェイク	MPを最大値の15%分回復する。	100	→	魔法の素
37	ローズジストS	MPを最大値の30%分回復する。	200	→	ローズジストDX
38	オレンジグミ	MPを最大値の30%分回復する。	200	→	パイングミ
39	魔法の素	MPを最大値の30%分回復する。	200	→	セボリー
40	ローズジストDX	MPを最大値の60%分回復する。	400	→	？？？
41	パイングミ	MPを最大値の60%分回復する。	400	→	？？？
42	セボリー	MPを最大値の60%分回復する。	400	→	？？？
45	ミックスグミ	HP・MPを最大値の30%分回復する。	300	→	？？？
47	万能薬	HP・MPを完全回復する。	1000	→	—
49	エリクシール	HP・MP・気絶値を完全回復する。	1500	→	—
50	キララ	HP・MPを完全回復する。	1000	→	—
51	妖怪汁	必殺値（SP）を30上昇させる。	250	→	レモン
52	地獄丼	必殺値（SP）を30上昇させる。	250	→	マーボーカレー
53	レモン	必殺値（SP）を60上昇させる。	500	→	？？？
54	マーボーカレー	必殺値（SP）を60上昇させる。	500	→	ビストロカレー
56	ビストロカレー	必殺値（SP）を100上昇させる。	1000	→	—
57	メディスンボトル	気絶値を25回復する。	150	→	パナシーアボトル
58	ケルバージスト	気絶値を25回復する。	150	→	ガイストジスト
59	パナシーアボトル	気絶値を50回復する。	300	→	リキュールボトル
60	ガイストジスト	気絶値を50回復する。	300	→	エクストラジスト
61	リキュールボトル	気絶値を75回復する。	450	→	やさいジュース
62	エクストラジスト	気絶値を75回復する。	450	→	マンドレイク
63	やさいジュース	気絶値を100回復する。	600	→	—
64	マンドレイク	気絶値を100回復する。	600	→	—
65	フレアボトル	敵を攻撃する際、1回のみ「攻撃」の数値を25%上昇させる。	250	→	—
66	ベルベーヌ	行動後、もう一度行動できる。	1250	→	？？？
68	解毒剤	毒を回復する。	200	→	？？？
71	幻の薬	HP・MP・気絶値・毒を完全回復する。	2000	→	—
73	蘇生剤	戦闘不能になった味方ユニットを復活させる。その際のHP・MPは最大値の25%分で、APは5。	1500	→	ゼータジスト
74	ゼータジスト	戦闘不能になった味方ユニットを復活させる。その際のHP・MPは最大値の50%分で、APは5。	2250	→	ゼータジストDX
75	ライフボトル	戦闘不能になった味方ユニットを復活させる。その際のHP・MPは最大値の50%分で、APは5。	2250	→	エリクサー
76	ゼータジストDX	戦闘不能になった味方ユニットを復活させる。その際のAPは5で、HP・MPは完全回復する。	3000	→	—
77	エリクサー	戦闘不能になった味方ユニットを復活させる。その際のAPは5で、HP・MPは完全回復する。	3000	→	—
78	くさったミカン	HPが10%減少し、毒を受ける。	5	→	ふるいミルク
79	ふるいミルク	HPが30%減少し、毒を受ける。	5	→	ブラックポーション
80	ブラックポーション	HPが80%減少し、毒を受ける。	5	→	—

グレードアップ…エリアルボーナスの「IG」を2回取得する（→P.013）ことで、そのアイテムがなにに変化するかを示している。



ステージ準備画面を知ろう！

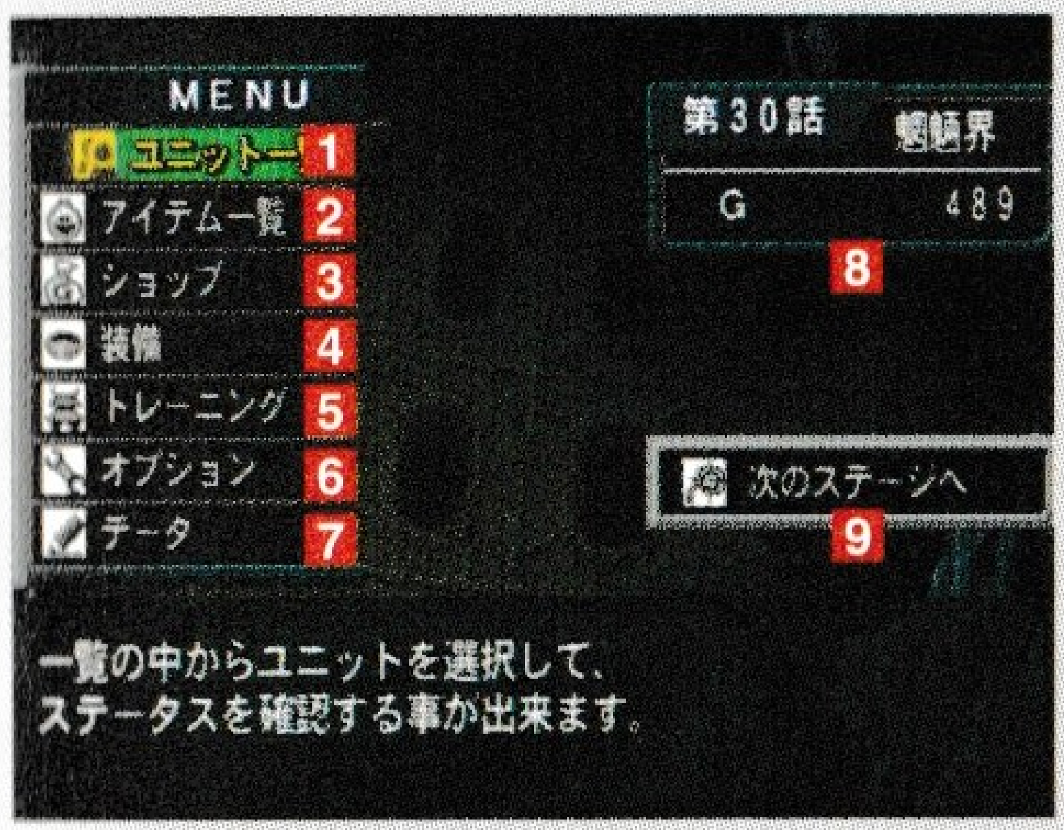
NAMCO × CAPCOM

ひとつの戦いが終わっても、主人公たちには次々と敵が襲いかかってくる。次の戦いに勝つためにしっかり準備を進めよう！

ステージ準備画面でできること

ステージをクリアすると、このステージ準備画面へと移る。ここでは、次のステージでの戦闘に備えて、さまざまな準備を行えるのだ。各ユニットのステータスの確認や装備するアイテムの変更ができるほか、プレイデータをセーブすることも可能だ。また「トレーニング」では、通常攻撃の練習が行える。新ユニットや技の動きを掴みきれていないユニットがいる場合は、ここで練習しておこう。なお、第8話以降であれば、貯めたお金を使ってアイテムを購入することも可能だ。

画面の見方



1 ユニット一覧
味方ユニットの一覧を表示。各ユニットのステータスの確認が行える。

2 アイテム一覧
所持しているアイテムの一覧が見られる。効果や所持数も確認できる。

3 ショップ
お金を使って、アイテムを購入できる。アイテムを売却することも可能だ。

4 装備
ユニットに装備アイテムと消費アイテムを装備させられる。もちろん解除も可能。なお、装備アイテムは4つまで、消費アイテムは6つまで装備できる。

5 トレーニング
ユニットの技の練習、MA攻撃の確認、チュートリアルの閲覧ができる。

6 オプション
サウンドやコントローラの振動に関する設定を変更できる。

7 データ
データのセーブとロードができる。セーブは最大で50ヶ所まで可能だ。

8 世界・話数・所持金
次のステージの舞台となる世界名と話数、現在の所持金を表示している。

9 次ステージ開始
ステージ準備画面を終了し、次のステージへ。

ショップでアイテムを購入しよう

ショップでは、装備アイテムと消費アイテムの両方を購入できる。品揃えはステージが進むごとに変化していくので、ステージをクリアするたびに確認するといいだろう。逆に、欲しいアイテムを買い逃すこともないようにしたい。また、欲しいアイテムを購入するだけのお金がない場合は、不要なアイテムを売却することも可能だ。なお、ショップは第7話終了後から使用可能になる。



←消費アイテムが枯渇してしまうと、ユニットの回復がおぼつかなくなる場合もある。不足し始めたら早めに補充しておこう。

取得したアイテムはしっかり装備

アイテムは、購入しただけでは効果を発揮しない。装備のコマンドでユニットに装備させる必要があるのだ。ステージ中でユニットが入手したアイテムは、そのユニットが所持する、または未装備アイテムの欄に追加される。クリア後、忘れずにアイテムの確認をしておこう。



←消費アイテムも使わせたいユニットに装備させておかないと、戦闘中に使用できないのだ。

Shop List

ショップリスト

各話開始前に買えるアイテムの一覧。欲しいものを買うためにお金を貯めておこう。

第8～10話、第12、13話開始前

店主：ズール

アイテム名	価格	アイテム名	価格
HPバッジ	1000	コート・冷	500
レッドリング	1000	コート・雷	500
グリーンリング	1000	回復薬・小	100
ブルーリング	500	フィッツシェイク	200
コバルトリング	2500	メディスンボトル	300
ダッシュシューズ	800	フレアボトル	500
コート・刀	500	解毒剤	400
コート・炎	500		

第11話開始前

店主：安駄婆

アイテム名	価格	アイテム名	価格
ロウソク	2000	クレアのおふだ	500
レザーマント	500	フィールドリング	500
コート・刀	500	天女のフン	2000
コート・炎	500	おにぎり	100
コート・冷	500	さくらんぼ	200
コート・雷	500	アイスキャンデー	200
コート・光	500	妖怪汁	500

第14話開始前

店主：シルフィー

アイテム名	価格	アイテム名	価格
HPバッジ	1000	クレアのおふだ	500
レッドリング	1000	フィールドリング	500
グリーンリング	1000	アクアジスト	100
ブルーリング	500	ローズジスト	200
コバルトリング	2500	ケルバージスト	300
ワギャコプター	765	フレアボトル	500
プロテクトリング	500	解毒剤	400
コート・光	500		

第15～20話開始前

店主：ズール

アイテム名	価格	アイテム名	価格
ロウソク	2000	リバースドール	2000
レッドリング	1000	回復薬・小	100
グリーンリング	1000	回復薬・中	200
ブルーリング	500	フィッツシェイク	200
コバルトリング	2500	魔法の素	400
ダッシュシューズ	800	メディスンボトル	300
コート・刀	500	パナシーアボトル	600
コート・炎	500	フレアボトル	500
コート・冷	500	解毒剤	400
コート・雷	500		

第21話開始前

店主：シルフィー

アイテム名	価格	アイテム名	価格
ロウソク	2000	エンジェルリング	2000
レッドリング	1000	アクアジスト	100
グリーンリング	1000	アクアジストS	200
ブルーリング	500	ローズジスト	200
コバルトリング	2500	ローズジストS	400
ワギャコプター	765	ケルバージスト	300
プロテクトリング	500	ガイストジスト	600
コート・光	500	フレアボトル	500
クレアのおふだ	500	解毒剤	400
フィールドリング	500		

第22話、第24～26話、第28話開始前

店主：ズール

アイテム名	価格	アイテム名	価格
ロウソク	2000	ライトバリア	1000
魔法の本	2000	リバースドール	2000
ヘンテコバッジ	2000	回復薬・小	100
シーブスマント	2000	回復薬・中	200
ブルーリング	500	アップルグミ	400
コバルトリング	2500	フィッツシェイク	200
ラビットシンボル	1500	魔法の素	400
ダッシュシューズ	800	メディスンボトル	300
アクアマント	2500	パナシーアボトル	600
フォースリング	1000	フレアボトル	500
フレイムバリア	1000	解毒剤	400
けがわのマント	1000	蘇生剤	3000

第23話、第27話、第29話開始前

店主：シルフィー

アイテム名	価格	アイテム名	価格
ロウソク	2000	レジストリング	1000
魔法の本	2000	エンジェルリング	2000
ヘンテコバッジ	2000	アクアジスト	100
シーブスマント	2000	アクアジストS	200
ブルーリング	500	アクアジストDX	400
コバルトリング	2500	ローズジスト	200
ラビットシンボル	1500	ローズジストS	400
ワギャコプター	765	ケルバージスト	300
フレアマント	2500	ガイストジスト	600
フォースリング	1000	フレアボトル	500
マジカルハット	1000	解毒剤	400
クレアのおまもり	1000	ライフボトル	4500

第30話開始前

店主：ズール

アイテム名	価格	アイテム名	価格
ロウソク	2000	リバースドール	2000
エメラルドリング	5000	回復薬・小	100
DXバッジ	3000	回復薬・中	200
ゴージャスマント	3000	アップルグミ	400
ドキドキバッジ	1500	レモングミ	500
コバルトリング	2500	フィッツシェイク	200
ラビットシンボル	1500	魔法の素	400
ダッシュリング	2400	セボリー	800
アクアマント	2500	メディスンボトル	300
マメットバッジ	3000	パナシーアボトル	600
フォースリング	1000	リキュールボトル	900
フレイムバリア	1000	フレアボトル	500
けがわのマント	1000	解毒剤	400
ライトバリア	1000	蘇生剤	3000



chapter
_ CHARACTER 02
キャラクター紹介

キャラクターを徹底解析

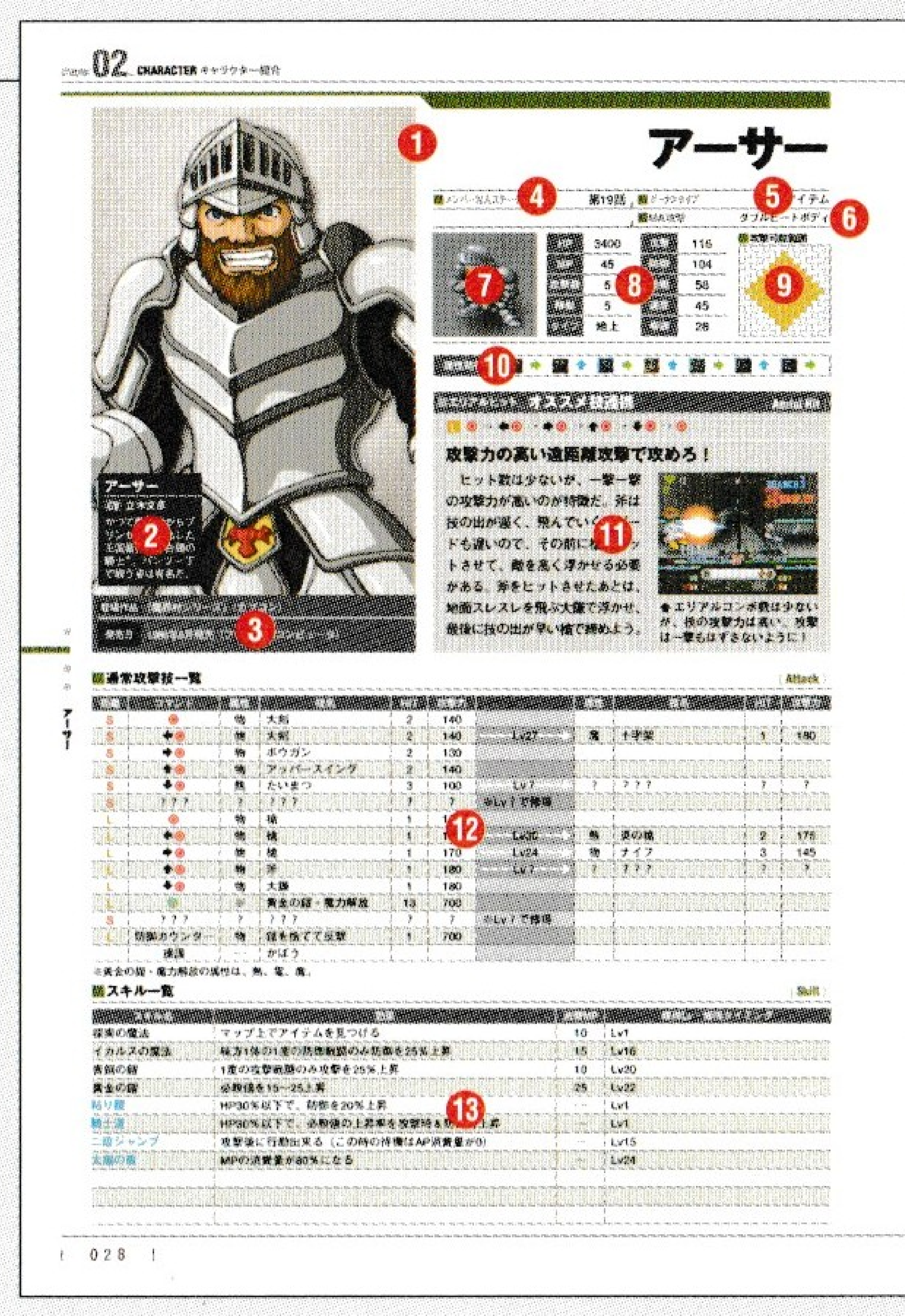
Character

ここでは、第30話クリア後までに登場するすべての味方ユニットの能力や技、スキルなどを掲載し、それぞれの戦いかたを紹介する。

戦闘を有利に進めるために技・スキルを知り尽くそう

戦闘における勝利への近道は、繰り出した技で敵を長く空中に浮かせ、多くのエリアルヒット数を稼ぐことである。ここでは、各ユニットの個性的な技の紹介とともに、どのように技を繰り出していけばエリアルヒット数を稼げるかも掲載している。これを参考に、戦闘を有利に進めてほしい。

■ キャラクター紹介ページの見方



❶ キャラクターグラフィック＆名前

そのユニットのキャラクターイラストと名前を掲載。ふたりのキャラクターが一緒になっているユニットは、両方のイラストを掲載している。また、ストーリーの途中で新たなキャラクターがチームに加入し、既存のキャラクターと一緒になる場合は、加入後のものを掲載している。

❷ プロフィール

そのキャラクターの立場や本作における役回り、過去の戦歴など、そのキャラクターのプロフィールを掲載。

❸ 登場作品

そのキャラクターが登場するオリジナル作品やシリーズを紹介。その作品の発売年月（アーケードで出ていた場合でもコンシューマ版の年月で表示する）もあわせて掲載している。

❹ メンバー加入ステージ

ゲストという立場で戦闘に参加するのではなく、正式に味方となるステージ。その後のステージでは、装備するアイテムなどを変更できるようになる。ストーリーの途中で新たなキャラクターがチームに加入し、既存のキャラクターと一緒になる場合は、加入前と加入後のものを両方掲載している。

❺ ボーナスタイプ

エリアルボーナスのタイプ。そのタイプによって獲得できるエリアルボーナスの順番が変わる（→P.012）。

❻ MA攻撃

そのユニットが発動できるMA攻撃名を掲載。MA攻撃の詳しい内容は、P.016を参照。

❼ ドット絵

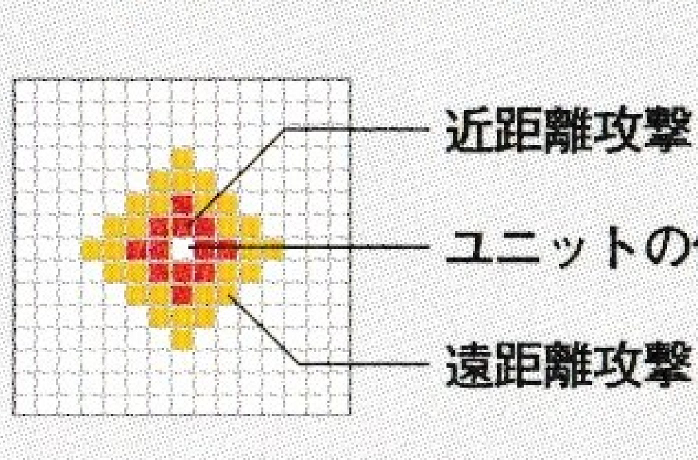
そのユニットのステージマップ上での姿。ストーリーの途中で新たなキャラクターがチームに加入し、既存のキャラクターと一緒になる場合は、加入後のものを掲載している。

❽ 初期ステータス

そのユニットのＬｖ１でのステータス。ストーリーの途中で新たなキャラクターがチームに加入し、既存のキャラクターと一緒になる場合は、加入後の数値を(　)でくくって表示している。

❾ 攻撃可能範囲

そのユニットが攻撃できる範囲。ひとつの□が１マスを表している。赤が近距離攻撃の、黄が遠距離攻撃の範囲だ。色がひとつしかないユニットは、その攻撃しかできないことを意味する。



❿ 属性防御

そのユニットの属性防御。属性防御は、特定のアイテムを装備することでアップできる（→P.022）。

⓫ エリアルヒット オススメ技連携

そのユニットがもっている技をどのような組み合わせで繰り出せばエリアルヒット数を多く稼げるかを掲載。また、この形で技をすべて出せば、攻撃エクストラの効果も得られる。

S：近距離攻撃　　L：遠距離攻撃

◎ → ⬅◎ → ➡◎ → ⬆◎ → ⬇◎ → ◎

矢印の順で技の動きに合わせてタイミングよくコマンドを入れることで技がつながる！

⓬ 技一覧

戦闘中にコマンドを入力することで繰り出せる技の属性や攻撃力、ヒット数を掲載。Ｌｖが上がったり、イベントが起こることで新たな技を修得し、既存の技が変更される場合は、変更後の技も載せている。

⓭ スキル一覧

そのユニットが修得できるスキルの一覧。効果や修得条件を掲載している。技名が青いものはAUTOスキルである。

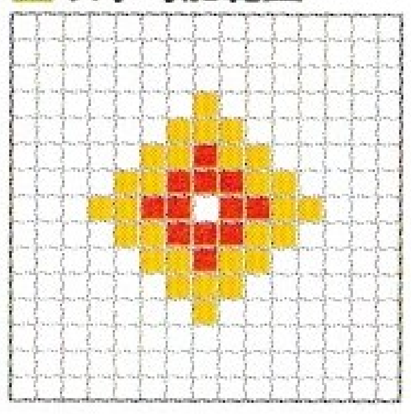
有栖零児＆小牟

メンバー加入ステージ	第1話	ボーナスタイプ	ノーマル
		MA攻撃	銃の型



HP	2700	攻撃	105
MP	50	防御	100
攻撃数	6	技術	65
移動	7	速度	44
タイプ	地上	幸運	40

攻撃可能範囲



属性防御　物 →　熱 ↑　冷 ↓　電 →　気 →　反 ↑　E →

エリアルヒット_オススメ技連携　Aerial Hit

S ←◎→↑◎→→◎→◎→↓◎×2

多彩な属性の技をもつオールラウンダー

敵の落下速度が遅いうちに、技の出が遅い柊樹（ハリウッド）を繰り出す。その後は銀（シルバー）で追い討ちし、水憐へつなげよう。水憐は早く出しすぎると攻撃がすべてヒットしないので、敵が落下し始めてから繰り出すこと。その後は地禮を連続で当てるのだ。



↑柊樹（ハリウッド）は、独特なアクションをするため技の出が遅いが、攻撃力は高い。



有栖零児
CV 井上和彦
政府機関『森羅』のエージェント。10年前に父を殺した仇を恨んでいる。頭の傷も10年前のもの。

小牟（シャオムゥ）
CV 南央美
政府機関『森羅』のエージェント。零児のパートナー。零児の先輩で、彼に任務のイロハを教えた。

登場作品　オリジナル
発売日　—

通常攻撃技一覧　Attack

距離	コマンド	属性	技名	HIT	攻撃力		属性	技名	HIT	攻撃力
S	◎	熱	火憐	2	100	Lv8 →	熱	火憐（強）	3	120
S	←◎	物	柊樹（ハリウッド）	1	180					
S	→◎	冷	水憐	4	85	Lv11 →	冷	水憐（強）	4	110
S	↑◎	魔	銀（シルバー）	2	110	Lv？ →	？	？？？	？	？
S	↓◎	電	地禮	2	110	Lv20 →	電	地禮（強）	3	120
S	△	※	真羅万象	12	700	Lv？ →	？	？？？	？	？
L	◎	気	金（ゴールド）	1	95	Lv5 →	気	金（ゴールド）・連射	3	100
L	←◎	気	白虎砲	1	120	Lv27 →	気	白虎砲・顎	1	150
L	→◎	魔	青龍槍	8	75					
L	↑◎	熱	玄武炸	2	120					
L	↓◎	魔	朱雀刀	1	130	Lv16 →	魔	朱雀刀・連	2	160
S	防御カウンター	物、熱	祓の型	2	700					
L	完全防御	—	禁の型	—	—	※Lv10で修得				

※真羅万象の属性は、物、熱、冷、電、気。

スキル一覧　Skill

スキル名	効果	消費MP	修得Lv・修得タイミング
特選・油揚げ定食	HPを回復（技術とLvにより変動）＆気絶値を小回復	30	Lv1
九字を切る	1度の攻撃戦闘のみ攻撃数を1上昇	20	Lv4
奪氣の型	隣接する敵1体から全MPの30％を吸収＆1マス後退	20	Lv10
六壬式占	スキル効果の発動をランダムで行う	10	Lv12
桔梗印を切る	行動後もう1度行動出来る（1フェイズに1回）	60	Lv22
有栖家の血	HP30％以下で、MPの消費量が80％になる	—	Lv1
逆転への秘策	HP30％以下で、必殺値の上昇率を攻撃時＆防御時上昇	—	Lv5
やる気満々	攻撃戦闘のみ気絶値の上昇率を約25％上昇	—	Lv9
物忌の型	HP30％以下で、防御を20％上昇	—	Lv15



アーサー

アーサー

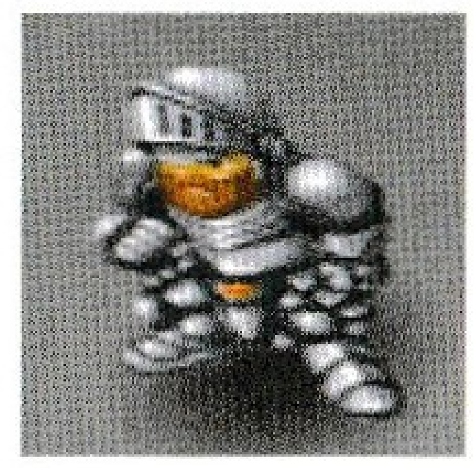
CV 立木文彦

かつて魔界村からプリンセスを救出した王国最強の"白銀の騎士"。パンツ一丁で戦う姿は有名だ。

登場作品 『魔界村シリーズ』(カプコン)

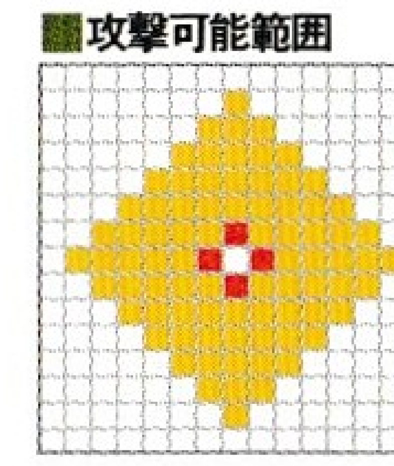
発売日 1986年6月発売(ファミリーコンピュータ)

メンバー加入ステージ	第19話	ボーナスタイプ	アイテム
		MA攻撃	ダブルヒートボディ



HP	3400	攻撃	116
MP	45	防御	104
攻撃数	5	技術	58
移動	5	速度	45
タイプ	地上	幸運	28

攻撃可能範囲



属性防御 物→ 熱↑ 冷→ 電↑ 気→ 魔↑ E→

エリアルヒット_オススメ技連携 | Aerial Hit |

L ◎ → ←◎ → →◎ → ↑◎ → ↓◎ → ◎

攻撃力の高い遠距離攻撃で攻めろ!

ヒット数は少ないが、一撃一撃の攻撃力が高いのが特徴だ。斧は技の出が遅く、飛んでいくスピードも遅いので、その前に槍をヒットさせて、敵を高く浮かせる必要がある。斧をヒットさせたあとは、地面スレスレを飛ぶ大鎌で浮かせ、最後に技の出が早い槍で締めよう。



↑エリアルコンボ数は少ないが、技の攻撃力は高い。攻撃は一撃もはずさないように!

通常攻撃技一覧 | Attack |

距離	コマンド	属性	技名	HIT	攻撃力		属性	技名	HIT	攻撃力
S	◎	物	大剣	2	140					
S	←◎	物	大剣	2	140	Lv27→	魔	十字架	1	180
S	→◎	物	ボウガン	2	130					
S	↑◎	物	アッパースイング	2	140					
S	↓◎	熱	たいまつ	3	100	Lv?→	?	???	?	?
S	???	?	???	?	?	※Lv?で修得				
L	◎	物	槍	1	170					
L	←◎	物	槍	1	170	Lv30→	熱	炎の槍	2	175
L	→◎	物	槍	1	170	Lv24→	物	ナイフ	3	145
L	↑◎	物	斧	1	180	Lv?→	?	???	?	?
L	↓◎	物	大鎌	1	180					
L	△	※	黄金の鎧・魔力解放	13	700					
S	???	?	???	?	?	※Lv?で修得				
L	防御カウンター	物	鎧を捨てて反撃	1	700					
	援護	—	かばう							

※黄金の鎧・魔力解放の属性は、熱、電、魔。

スキル一覧 | Skill |

スキル名	効果	消費MP	修得Lv・修得タイミング
探索の魔法	マップ上でアイテムを見つける	10	Lv1
イカルスの魔法	味方1体の1度の防御戦闘のみ防御を25%上昇	15	Lv16
青銅の鎧	1度の攻撃戦闘のみ攻撃を25%上昇	10	Lv20
黄金の鎧	必殺値を15~25上昇	25	Lv22
粘り腰	HP30%以下で、防御を20%上昇	—	Lv1
騎士道	HP30%以下で、必殺値の上昇率を攻撃時&防御時上昇	—	Lv1
二段ジャンプ	攻撃後に行動出来る(この時の待機はAP消費量が0)	—	Lv15
太陽の盾	MPの消費量が80%になる	—	Lv24

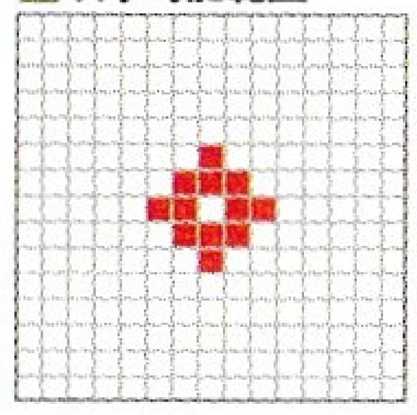
風間 仁

メンバー加入ステージ	第5話	ボーナスタイプ	ダメージ
		MA攻撃	パチキ合戦



HP	2700	攻撃	105
MP	45	防御	78
攻撃数	7	技術	69
移動	6	速度	42
タイプ	地上	幸運	35

攻撃可能範囲



属性防御　物→　熱→　冷→　電↓　気↑　斥↑　E↓



風間 仁

CV 千葉一伸

三島一八の子。母の命を奪った闘神を倒すべく、正統派空手を体得。三島家への復讐に燃えている。

登場作品 『鉄拳シリーズ』（ナムコ）

発売日 1995年3月発売（プレイステーション）

エリアルヒット_オスススメ技連携 | Aerial Hit |

S ↑◎→↓◎→→◎→←◎→◎→↑◎×3

出が早い技でたたみかけよう！

右回し突きと胴回し回転蹴りで敵を高く浮かせ、そのあと羅刹門・壱と弐で浮かし続け、風間流五連撃につなげよう。風間流五連撃は、技の出が早いが、攻撃がヒットする範囲が狭い。すべてヒットさせるには、敵が地面ギリギリまで落下するのを待つ必要がある。



↑攻撃エクストラを得たあとは、攻撃力の高い右回し突きをひたすら繰り出そう。

通常攻撃技一覧 | Attack |

距離	コマンド	属性	技名	HIT	攻撃力		属性	技名	HIT	攻撃力
S	◎	物	風間流五連撃	5	95					
S	←◎	物	羅刹門・壱	3	105	Lv7→	物	正拳二段突き	2	125
S	→◎	物	羅刹門・弐	3	105					
S	↑◎	物	右回し突き	1	130	Lv16→	電	真空右回し突き	1	150
S	↓◎	物	胴回し回転蹴り	1	130					
S	△	物	真空八連撃	8	600	Lv？→	？	？？？	？	？
S	防御カウンター	物	三戦立ち→真空六連撃	6	800	※Lv19で修得				

スキル一覧 | Skill |

スキル名	効果	消費MP	修得Lv・修得タイミング
風間流呼吸術	HPを回復（技術とLvにより変動）＆気絶値を小回復	30	Lv1
特殊ステップ	1度の移動のみ移動量を3マス上昇	10	Lv3
演舞	1度の攻撃戦闘のみ攻撃数を1上昇	20	Lv5
三戦立ち	1度の防御戦闘のみ防御を25％上昇	10	Lv9
気合溜め	必殺値を15～25上昇	25	Lv15
胴抜き	隣接する敵1体の気絶値を50上昇＆1マス後退	35	Lv17
折れない心	防御戦闘のみ必殺値の上昇率を25％上昇	—	Lv1
風間流護身術	HP30％以下で、必殺値の上昇率を攻撃時＆防御時上昇	—	Lv1
忍耐力	HP30％以下で、防御戦闘のみ気絶耐性が1段階上昇	—	Lv10
？？？	？？？	？	？



春日野さくら
CV 笹本優子
リュウに憧れ、ストリートファイターになった女子高生。格闘に関しては天賦の才能をもっている。

神月かりん
CV 山田美穂
神月財閥の令嬢。頭脳明晰、容姿端麗にして格闘技にも精通している。合わせて100段8級の腕前だ。

登場作品 『ストリートファイターシリーズ』(カプコン)
発売日 1992年6月発売(スーパーファミコン)

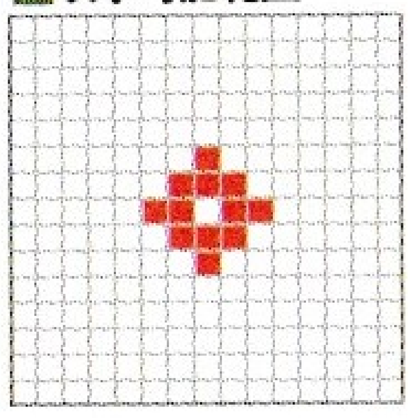
春日野さくら&神月かりん

メンバー加入ステージ	第4話	ボーナスタイプ	ノーマル
		MA攻撃	真空波動拳&神月流皇王拳



HP	2500	攻撃	86
MP	55	防御	88
攻撃数	7	技術	60
移動	6	速度	42
タイプ	地上	幸運	50

攻撃可能範囲



属性防御 物→ 熱→ 冷→ 電→ 気↑ 疒→ E→

エリアルヒット_オススメ技連携 Aerial Hit

S ↓◎→◎→↑◎→←◎→→◎×3

特徴が異なる技をうまく使い分けよう

烈殲波は発動後のスキが大きいので、落下速度の遅いうちに使う。続く紅蓮拳は、攻撃をすべてヒットさせるために敵が落下してきたところに繰り出そう。空中に浮いた敵を咲桜拳でさらに浮かせ、その後は敵が地面に落ちないよう、春風脚を連続して繰り出すのだ。



↑咲桜拳後の春風脚は、敵が地面に落ちないよう、間を空けずに繰り出すこと。

通常攻撃技一覧 Attack

距離	コマンド	属性	技名	HIT	攻撃力		属性	技名	HIT	攻撃力
S	◎	物	紅蓮拳	3	100	Lv10→	物	紅蓮頂肘	4	110
S	←◎	物	春風脚	2	115	Lv23→	物	荒熊いなし	3	135
S	→◎	物	春風脚	2	115	Lv27→	物	春風連脚	3	135
S	↑◎	物	咲桜拳	4	85					
S	↓◎	物	烈殲破	2	115					
S	△	物	神月流神扉開闢	9	690	Lv14→	物	神月流神扉開闢&春一番	15	790
S	防御カウンター	物	夜叉返し	1	640	※Lv6で修得				
L	防御カウンター	気	蒼空波動拳	1	680	※Lv20で修得				

スキル一覧 Skill

スキル名	効果	消費MP	修得Lv・修得タイミング
ティータイム	HPを回復(技術とLvにより変動)&気絶値を小回復	30	Lv1
神月流歩行術	1度の移動のみ移動量を3マス上昇	10	Lv4
神月流格闘術の極意	1度の攻撃戦闘のみ攻撃数を1上昇	20	Lv7
崩掌	隣接する敵1体の気絶値を30上昇&1マス後退	20	Lv17
「蔑みの目」の型	敵1体のAPを1減少&必殺値を30減少	30	Lv22
気まぐれお嬢様	行動開始時に攻撃・防御・技術・幸運がランダムで増減	—	Lv1
求道の精神	戦闘終了時の入手経験値を10%上昇	—	Lv1
折れない心	防御戦闘のみ必殺値の上昇率を25%上昇	—	Lv11
さくらがんばる	HP30%以下で、与えたダメージの約5%をMPに変換	—	第29話:リュウVSさくらイベント発生後

凱＆翔

メンバー加入ステージ	第17話	ボーナスタイプ	ノーマル
		MA攻撃	キャプテンストーム／キャプテンソード



HP	2650	攻撃	91
MP	60	防御	82
攻撃数	7	技術	74
移動	7	速度	51
タイプ	地上	幸運	45

攻撃可能範囲



属性防御 物 ➡ 熱 ➡ 冷 ➡ 電 ➡ 気 ⬆ 戻 ➡ E ⬇

エリアルヒット_オススメ技連携 | Aerial Hit |

S ➡◎ → ⬆◎ → ⬇◎ → ◎ → ⬅◎×4

手数で攻めて、エリアルコンボを稼ごう

スモーク・ボム２回連続で繰り出す際は、間髪入れずにコマンドを入力し、敵を空中に浮かせ続けよう。居合い突きは技の出が早いので、攻撃が敵にしっかりヒットするように、少し敵が落下するのを待ってから出すこと。そうすれば、すべての攻撃がヒットする。



⬆スモーク・ボムは、発動後のスキが大きいが、敵を浮かせる能力に長けている。



翔（ショウ）
CV 堀 秀行
コマンドーチームの一員。"武神流"忍術の使い手で、斬撃やスモーク・ボムを得意とする。

凱（ガイ）
CV 岩永哲哉
現代に生きる忍者。"武神流"忍術の第39代正統継承者。古風な男で、横文字が大の苦手。

登場作品 『ファイナルファイト』／『キャプテンコマンドー』（カプコン）

発売日 1990年12月発売（スーパーファミコン）／1995年3月発売（スーパーファミコン）

通常攻撃技一覧 | Attack |

距離	コマンド	属性	技名	HIT	攻撃力		属性	技名	HIT	攻撃力
S	◎	物	居合い突き	3	120					
S	⬅◎	物	居合い突き	3	120	Lv？→	？	？？？	？	？
S	➡◎	物	武神旋風脚	3	120					
S	⬆◎	E	スモーク・ボム	5	95	Lv19→	物	武神八双拳	5	110
S	⬇◎	E	スモーク・ボム	5	95	Lv27→	E	スモーク・ボム（強）	9	110
S	△	物	武神無双連刈	9	680					
S	回避カウンター	物	武神イズナ落とし	1	800	※Lv23で修得				
	援護	—	かばう							

スキル一覧 | Skill |

スキル名	効果	消費MP	修得Lv・修得タイミング
隠形の術	しばらく隠れる＆HP回復（技術とLvにより変動）	35	Lv1
是空の教え	1度の攻撃戦闘のみ攻撃数を1上昇	20	Lv5
疾駆け	1度の移動のみ移動量を3マス上昇	10	Lv15
印を結ぶ	行動後もう1度行動出来る（1フェイズに1回）	60	Lv21
武神流忍術	攻撃戦闘のみ必殺値の上昇率を25％上昇	—	Lv1
一対多数を勝ち抜く術	HP30％以下で、防御を20％上昇	—	Lv1
逆疾駆け	攻撃後に行動出来る（この時の待機はAP消費量が0）	—	Lv17
武神流の神髄	HP30％以下で、与えたダメージの約5％をMPに変換	—	Lv22

凱＆翔



キャプテンコマンドー
CV 置鮎龍太郎
コマンドーチームのリーダー。犯罪超人ジェノサイドが率いる犯罪組織を壊滅させた過去をもつ。

登場作品 『キャプテンコマンドー』（カプコン）

発売日 1995年3月発売（スーパーファミコン）

キャプテンコマンドー

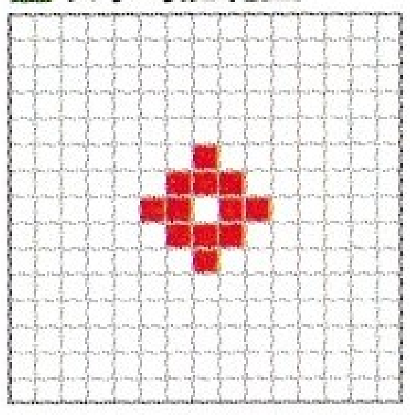
メンバー加入ステージ 第18話 | ボーナスタイプ ダメージ

MA攻撃 キャプテンストーム／キャプテンソード



HP	3000	攻撃	105
MP	65	防御	95
攻撃数	5	技術	56
移動	6	速度	40
タイプ	地上	幸運	40

攻撃可能範囲



属性防御 物→ 熱↑ 冷→ 電↑ 気→ 反↓ E→

エリアルヒット_オススメ技連携 Aerial Hit

S ←◎ → →◎ → ↑◎ → ◎ → ↓◎ → ↑◎ → →◎

バランスのとれた技で大ダメージを与えろ！

チェーンコンボ後に繰り出すキャプテンコレダーは技の出が遅い。発動後はすぐに技の出が早いキャプテンコレダー・ブロウを出そう。ダメージよりもエリアルヒット数を稼ぎたい場合は、最後のキャプテンファイヤーをキャプテンコレダー・ブロウに切り替えるといい。



↑キャプテンコレダー・ブロウは技の出が早く、コンボをつなげるのに最適なのだ。

通常攻撃技一覧 Attack

距離	コマンド	属性	技名	HIT	攻撃力		属性	技名	HIT	攻撃力
S	◎	物	チェーンコンボ	5	90					
S	←◎	熱	キャプテンファイヤー	3	150	Lv27→	熱	EXキャプテンファイヤー	4	170
S	→◎	熱	キャプテンファイヤー	3	150	Lv20→	物、熱	キャプテンキック	2	170
S	↑◎	電	キャプテンコレダー・ブロウ	5	90					
S	↓◎	電	キャプテンコレダー	3	150	Lv？→	？	？？？	？	？
S	△	※	エリアルコンボ	11	710					
S	回避カウンター	電	キャプテンコレダー	6	800	※Lv24で修得				

※エリアルコンボの属性は、物、熱、電。

スキル一覧 Skill

スキル名	効果	消費MP	修得Lv・修得タイミング
天丼	HPを回復（技術とLvにより変動）＆気絶値を小回復	30	Lv1
檄を飛ばす	味方1体の必殺値を15～25上昇	35	Lv1
戦闘のアドバイス	味方1体の1度の攻撃戦闘のみ攻撃数を1上昇	30	Lv1
リーダーシップ	味方1体を自分の後に行動させる（1フェイズに1回）	70	Lv19
激励を送る	味方1体のAPを10にする	50	Lv23
キャプテンスーツ	HP30％以下で、防御戦闘のみ気絶耐性が1段階上昇	—	Lv1
キャプテンアイ	HP30％以下で、必殺値の上昇率を攻撃時＆防御時上昇	—	Lv1
キャプテンアーム	攻撃戦闘のみ気絶値の上昇率を約25％上昇	—	Lv14
正義を貫く心	HP30％以下で、MPの消費量が80％になる	—	Lv21

キング&フェリシア

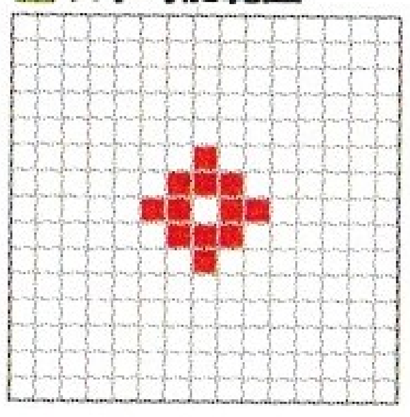
■メンバー加入ステージ　第1話　■ボーナスタイプ　ダメージ

■MA攻撃　Wシャイニングウィザード／？？？



HP	2800	攻撃	107
MP	63	防御	80
攻撃数	6	技術	53
移動	6	速度	38
タイプ	地上	幸運	50

■攻撃可能範囲



属性防御　物↑　熱→　冷↓　電↓　気→　戻↓　E↓

■エリアルヒット_オススメ技連携　Aerial Hit

S ◎→←◎→↑◎→→◎→↓◎×3

豪快で華麗な技でコンボを決めろ！

攻撃を2発出すブルータルサイクロンは、敵が高く浮いている際に出すと、1発目で敵がさらに浮き、2発目がヒットしない。また、ドラゴンスクリューとパワーボムも、高く浮いているときには掴めずに空振りに終わる。技は、敵の位置を見て落ち着いて出そう。



↑パワーボムを繰り出す際は、間を空けずにボタンを押し、敵を地面に落とさないように。



登場作品　『鉄拳シリーズ』（ナムコ）／『ヴァンパイアシリーズ』（カプコン）

発売日　1995年3月発売（プレイステーション）／1996年2月発売（セガサターン）

■通常攻撃技一覧　Attack

距離	コマンド	属性	技名	HIT	攻撃力		属性	技名	HIT	攻撃力
S	◎	物	チェーンコンボ	4	95					
S	←◎	物	ブルータルサイクロン	2	110	Lv8→	物	ジャガーインパクト	1	130
S	→◎	物	ドラゴンスクリュー	1	150					
S	↑◎	物	ローリングバックラー	6	85					
S	↓◎	物	パワーボム	1	150	Lv24→	物	ジャイアントスイング	1	170
S	△	物	ワンダフルメキシカンコンボ	5	660	Lv？→	？	？？？	？	？
S	防御カウンター	物	ドラゴンスクリュー	1	800					

■スキル一覧　Skill

スキル名	効果	消費MP	修得Lv・修得タイミング
グルーミーリック	HPを回復（技術とLvにより変動）&気絶値を小回復	30	Lv1
ムードメーカー	味方全員の能力値がしばらくの間上昇	30	Lv5
ＥＸチャージ	必殺値を15～25上昇	25	Lv12
ガード崩し	隣接する敵1体の防御を25％減少&1マス後退	15	Lv13
サンドスプラッシュ	隣接する敵1体のAPを1減少&1マス後退	35	Lv18
ルチャドール	HP30％以下で、攻撃を20％上昇	—	Lv1
スタミナ勝負	HP30％以下で、防御を20％上昇	—	Lv3
フィニッシュへの布石	HP30％以下で、必殺値の上昇率を攻撃時&防御時上昇	—	Lv10
師の教え	受けたダメージの約5％をMPに変換	—	Lv23



登場作品 『ドルアーガの塔』（ナムコ）

発売日 1985年8月発売（ファミリーコンピュータ）

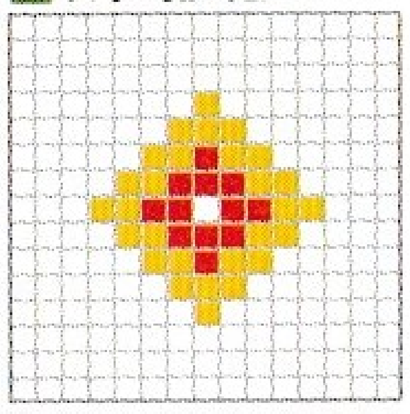
ギルガメス&カイ

メンバー加入ステージ	第15話	ボーナスタイプ	ノーマル
		MA攻撃	ダブルヒートボディ



HP	3200	攻撃	104
MP	64	防御	113
攻撃数	5	技術	58
移動	6	速度	40
タイプ	地上	幸運	60

攻撃可能範囲



属性防御 物↑ 熱↑ 冷→ 電↓ 気→ 反↑ E↓

エリアルヒット_オススメ技連携 | Aerial Hit |

S ↑○ → →○ → ↓○ → ○ → ←○ → →○ → ←○

技を繰り出すタイミングを計ろう

イラニスタンの油で敵を浮かせたあとのハイパーガントレットは、敵が落下してくるのを十分待って出さないとすべての攻撃がヒットしない。また、踏み込み突きも早く出しすぎると1発目がヒットしない。技の基本は、敵の位置をよく確認して繰り出すことだ。



↑ハイパーガントレットは技の出が早いので、エリアルヒット数を稼ぎやすい。

通常攻撃技一覧 | Attack |

距離	コマンド	属性	技名	HIT	攻撃力		属性	技名	HIT	攻撃力
S	○	物	連続斬り	3	130					
S	←○	物	踏み込み突き	2	150	Lv12→	物	踏み込み突き（強）	3	170
S	→○	物	ハイパーガントレット	3	130	Lv23→	物	ハイパーガントレット（強）	6	150
S	↑○	熱	イラニスタンの油	2	150	Lv27→	魔	黒竜の牙	7	170
S	↓○	熱	イラニスタンの油	2	150	Lv30→	熱	イラニスタンの油（強）	4	170
S	△	熱	ヒートボディ	7	730					
L	○	熱	ファイヤーボール	1	90					
L	←○	冷	アイスブレス	1	90	Lv11→	電	ライトニングボルト	3	100
L	→○	冷	アイスブレス	1	90					
L	↑○	熱	ファイヤーエレメント	2	85	Lv24→	熱	ファイヤーエクスプロージョン	3	95
L	↓○	熱	ファイヤーエレメント	2	85					
S	完全防御	—	ハイパーシールド	—	—					
L	完全防御	—	ハイパーシールド	—	—	※Lv20で修得				
	援護	—	かばう							

スキル一覧 | Skill |

スキル名	効果	消費MP	修得Lv・修得タイミング
ヒールⅣ	味方1体のHPを回復（技術とLvにより変動）	45	Lv1
シールド・ブルーライン	味方1体の1度の防御戦闘のみ防御を25%上昇	15	Lv13
ハイパーガントレット	1度の攻撃戦闘のみ攻撃数を1上昇	20	Lv14
ハイ・スピード	味方1体のAPを10にする	50	Lv24
ゴールドマトック	破壊コマンドのAP消費量が0になる	—	Lv1
ジェットブーツ	攻撃後に行動出来る（この時の待機はAP消費量が0）	—	Lv5
ハイパーヘルメット	HP30%以下で、MPの消費量が80%になる	—	Lv16
ハイパーアーマー	受けたダメージの約5%をMPに変換	—	Lv22

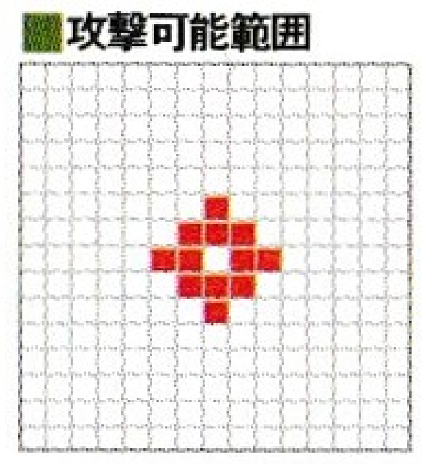
クリノ・サンドラ&サビーヌ

メンバー加入ステージ	第7話	ボーナスタイプ	アイテム
		MA攻撃	女神降臨



HP	3200	攻撃	111
MP	45	防御	103
攻撃数	5	技術	52
移動	6	速度	43
タイプ	地上	幸運	62

攻撃可能範囲



属性防御	物	熱	冷	電	気	戻	E
	↑	→	↓	↓	↑	→	↓

エリアルヒット_オススメ技連携 | Aerial Hit |

S ↓○ → ○ → →○ → ←○ → ↑○ → →○

毒の槍・連続突きでエリアルヒット数を稼げ

キリモミアタックは技の出が遅いので、始動技の兜割りがヒットしたと同時に繰り出す。その後、攻撃範囲が広い三叉槍・大回転で敵を浮かせ、1回の攻撃でのヒット数が多い毒の槍・連続突きをタイミングよく繰り出してエリアルヒット数を稼ぐのだ。



↑サビーヌの毒の槍・連続突きは、攻撃力が高いうえ、敵に毒の効果を与えられる。



サビーヌ
CV 川澄綾子
コアクマン族。魔物の生贄になりかけたところをクリノに救われた過去をもつ。毒の槍を使いこなす。

クリノ・サンドラ
CV うえだゆうじ
ワルキューレの従者。ワルキューレとともにさまざまな冒険をくぐり抜けてきた、サンドラ族の英雄だ。

登場作品 『ワルキューレの伝説』（ナムコ）
発売日 1990年8月発売（PCエンジン）

通常攻撃技一覧 | Attack |

距離	コマンド	属性	技名	HIT	攻撃力		属性	技名	HIT	攻撃力
S	○	物	三叉槍・大回転	4	140					
S	←○	物	毒の槍・連続突き	3	160	Lv8 →	物	毒の槍・連続突き（強）	11	180
S	→○	物	三叉槍・大回転	4	140	Lv14 →	熱	ファイヤーボール	3	150
S	↑○	魔	竜巻の術	6	90					
S	↓○	物	キリモミアタック	5	100	Lv27 →	物	キリモミアタック（強）	6	120
S	△	物	ビッグの術	6	790					
S	回避カウンター	物	兜割り	1	740	※Lv20で修得				
L	回避	—	サビーヌジャンプ	—	—	※Lv5で修得				
	援護	—	かばう							

スキル一覧 | Skill |

スキル名	効果	消費MP	修得Lv・修得タイミング
パワーテント	しばらく隠れる＆HP回復（技術とLvにより変動）	35	Lv1
銀の鈴	味方1体の1度の防御戦闘のみ防御を25％上昇	15	Lv5
かすめとり	隣接する敵1体から所持金の約30％相当を奪う	10	Lv14
毒の槍を投げる	隣接する敵1体に毒の効果を与える＆1マス後退	25	Lv17
サンドラ族の底力	HP30％以下で、攻撃を20％上昇	—	Lv1
抜け目なさ	攻撃戦闘のみアイテムゲットボーナスの出現頻度が上昇	—	Lv5
キリモミアタック	破壊コマンドのAP消費量が0になる	—	Lv10
伝説の三叉槍	与えたダメージの約5％をMPに変換	—	Lv20

クロノア&ガンツ



ガンツ
CV 櫻井孝宏
"金色の死神"の異名をもつ賞金稼ぎ。エアバイクを駆り、父の仇であるジャンガを追う。

クロノア
CV 渡辺久美子
風の村ブリーガルに住む、ヒーローに憧れる元気一杯の少年だ。風を操る攻撃を得意としている。

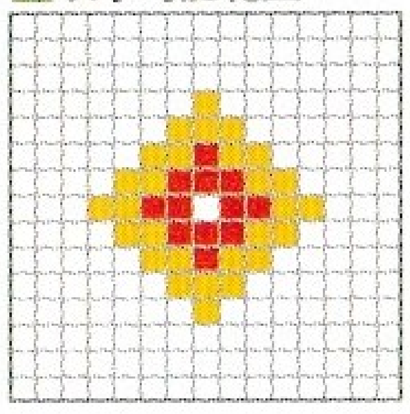
登場作品 『クロノアヒーローズ』(ナムコ)
発売日 2002年12月発売(ゲームボーイアドバンス)

メンバー加入ステージ	第7話	ボーナスタイプ	アイテム
		MA攻撃	デッドヒート・スロットル



HP	2300	攻撃	102
MP	60	防御	93
攻撃数	6	技術	45
移動	8	速度	44
タイプ	飛行	幸運	59

攻撃可能範囲



属性防御　物 → 熱 ↑ 冷 → 電 ↓ 気 → 疒 ↓ E ↑

エリアルヒット_オススメ技連携 | Aerial Hit |

L ↑◎ → ◎ → ↓◎ → ←◎ → →◎ → ◎

遠距離攻撃を主体にして戦おう!

敵の落ち際にバズーカを当てて敵を浮かせ、エリアルヒットが途切れないようにするのが基本の戦い方。ファイヤショット発動後はスキができるので、ボタンを連打して間隔を空けずに技を繰り出すこと。最後は技の出が早いマシンガンでエリアルヒット数を稼ごう。



↑近距離攻撃時は、◎→←◎→↑◎→→◎→↓◎でエリアルヒット数を稼げる。

通常攻撃技一覧 | Attack |

距離	コマンド	属性	技名	HIT	攻撃力		属性	技名	HIT	攻撃力
S	◎	魔	風のリング	1	110					
S	←◎	E	ウインドソード	2	95					
S	→◎	E	ウインドソード	2	95	Lv14 →	物	ブーメラン	7	110
S	↑◎	E	ビームジャノメ	3	90	Lv7 →	物	ハンマー	2	100
S	↓◎	E	ビームジャノメ	3	90					
S	△	電、E	サンダーハリケーン	10	800					
L	◎	物	マシンガン	5	85					
L	←◎	熱	ファイヤショット	4	95	Lv27 →	E	レーザー	2	110
L	→◎	熱	ファイヤショット	4	95					
L	↑◎	熱	バズーカ	1	120	Lv11 →	熱	ミサイルポッド	3	130
L	↓◎	熱	バズーカ	1	120					
L	△	E	死神ファイヤー	5	810	Lv ? →	?	???	?	?
S	回避	—	ジャンプ回避	—	—	※Lv10で修得				
L	完全防御	—	ビームジャノメ	—	—	※Lv23で修得				

スキル一覧 | Skill |

スキル名	効果	消費MP	修得Lv・修得タイミング
そくせきラーメン	HPを回復(技術とLvにより変動)&気絶値を小回復	30	Lv1
ムードメーカー	味方全員の能力値がしばらくの間上昇	30	Lv1
フルスロットル	1度の移動のみ移動量を3マス上昇	10	Lv8
バルーの奥義	必殺値を15~25上昇	25	Lv13
バッツの銃	1度の攻撃戦闘のみ攻撃を25%上昇	10	Lv19
好奇心旺盛	攻撃戦闘のみアイテムゲットボーナスの出現頻度が上昇	—	Lv1
ハンマー	破壊コマンドのAP消費量が0になる	—	Lv7
マックスターン	攻撃後に行動出来る(この時の待機はAP消費量が0)	—	Lv11
まねきムゥ	敵を倒した時の入手金を10%上昇	—	Lv17

クロノア&ガンツ

ケン・マスターズ

メンバー加入ステージ	第9話	ボーナスタイプ	ダメージ
		MA攻撃	双龍拳／正義と勇気の3プラトン



HP	2800	攻撃	115
MP	55	防御	80
攻撃数	6	技術	65
移動	6	速度	43
タイプ	地上	幸運	80

攻撃可能範囲



属性防御　物 →　熱 ↑　冷 →　電 →　気 ↑　戻 ↓　E ↓

エリアルヒット_オススメ技連携　Aerial Hit

S ↓◎ → ←◎ → →◎ → ↑◎ → ◎ → ↑◎

昇龍拳で空中の敵に追い討ちをかけろ！

まず、一文字蹴り→鎌払い蹴りから竜巻旋風脚を連続で決めよう。そうすれば敵が高く浮くので、昇龍拳で追い討ちをかけやすくなる。昇龍拳を繰り出したあとは、技の出が早いターゲットコンボで敵を空中に浮かせ、再度攻撃力の高い昇龍拳でとどめを刺そう。



↑始動技後の一文字蹴り→鎌払い蹴りは、空振りしないように敵をよく見て繰り出そう。



ケン・マスターズ
CV 岩永哲哉
全米格闘選手権のチャンピオン。リュウは、同じ師匠のもとで修行した親友であり、ライバルである。

登場作品　『ストリートファイターシリーズ』（カプコン）
発売日　1992年6月発売（スーパーファミコン）

通常攻撃技一覧　Attack

距離	コマンド	属性	技名	HIT	攻撃力		属性	技名	HIT	攻撃力
S	◎	物	ターゲットコンボ	2	120					
S	←◎	物	竜巻旋風脚	2	120	Lv？→	？	？？？	？	？
S	→◎	物	竜巻旋風脚	2	120					
S	↑◎	物	昇龍拳	1	170	Lv23→	熱	昇龍拳（強）	4	190
S	↓◎	物	一文字蹴り→鎌払い蹴り	2	120	Lv14→	物	稲妻かかと割り	4	140
S	△	物	神龍拳	6	650					
L	◎	気	波動拳	1	90					
L	←◎	気	波動拳	1	90					
L	→◎	気	波動拳	1	90					
L	↑◎	気	波動拳	1	90					
L	↓◎	気	波動拳	1	90					
L	△	気	ハドウバースト	5	880	※Lv20で修得				
S	防御カウンター	物	ZEROカウンター昇龍拳	2	780	※Lv16で修得				

スキル一覧　Skill

スキル名	効果	消費MP	修得Lv・修得タイミング
呼吸法	HPを回復（技術とLvにより変動）＆気絶値を小回復	30	Lv1
気合一閃	必殺値を15～25上昇	25	Lv1
猛ダッシュ	1度の移動のみ移動量を3マス上昇	10	Lv5
猛ラッシュ	1度の攻撃戦闘のみ攻撃数を1上昇	20	Lv10
挑発	敵1体の攻撃数を1減少＆移動量を3マス減少	30	Lv18
チャンプの意地	HP30％以下で、防御を20％上昇	—	Lv1
チャンプの気迫	HP30％以下で、必殺値の上昇率を攻撃時＆防御時上昇	—	Lv1
臨機応変	行動開始時に攻撃・防御・技術・幸運がランダムで増減	—	Lv14
站樁功	行動開始時に全MPの5％回復	—	Lv22



KOS - MOS

CV 鈴木麻里子

戦闘用アンドロイド。"模擬人格OS"が実装されているが、謎めいた行動をとることもある。

登場作品 『ゼノサーガ　エピソードⅠ〔力への意志〕』（ナムコ）

発売日 2002年2月発売（プレイステーション2）

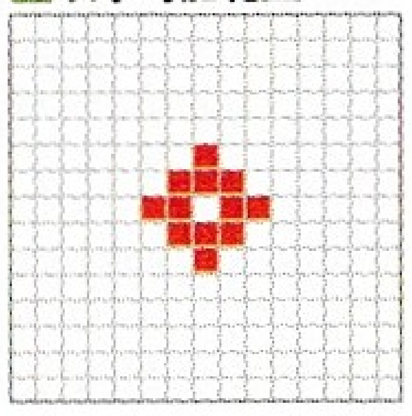
KOS-MOS

メンバー加入ステージ	第1話	ボーナスタイプ	ダメージ
		MA攻撃	DUO・BUSTER



HP	2700	攻撃	113
MP	50	防御	126
攻撃数	5	技術	68
移動	8	速度	30
タイプ	地上	幸運	10

攻撃可能範囲



属性防御　物↑　熱→　冷→　電↑　気↓　戻↓　E↑

エリアルヒット_オススメ技連携 | Aerial Hit |

S ↑○ → ←○ → ↓○ → →○ → ○ → ↓○

強力な技が揃う優秀なアタッカー

攻撃力が高いS-SAULTがコンボの軸となる。S-SAULTで敵を空中に浮かせて、各技へとつなげていこう。エリアルボーナスでブランチが増えたあとは、より多くのダメージを与えたいのであればS-SAULTを、エリアルヒット数を稼ぎたいのであればF・GSHOTを繰り出そう。



↑増えたブランチをF・GSHOTにすれば「SP」のエリアルボーナスがつく。

通常攻撃技一覧 | Attack |

距離	コマンド	属性	技名	HIT	攻撃力		属性	技名	HIT	攻撃力
S	○	E	R・BLADE	4	100					
S	←○	E	R・DRILL	2	140	Lv8 →	E	R・DRILL（強）	4	160
S	→○	物	F・GSHOT	8	140	Lv？→	？	？？？	？	？
S	↑○	物	S-SAULT	1	190	Lv16 →	物	D・S-SAULT	2	210
S	↓○	物	S-SAULT	1	190	Lv23 →	E	DRAGON・TOOTH	1	160
S	△	E	X・BUSTER	12	800					
L	防御カウンター	熱	F・MSHOT	6	740	※Lv3で修得				
	援護	—	かばう							

スキル一覧 | Skill |

スキル名	効果	消費MP	修得Lv・修得タイミング
自己修復	HPを回復（技術とLvにより変動）＆気絶値を小回復	30	Lv1
S・CHAIN	敵1体の防御を25％減少＆移動量を3マス減少	25	Lv6
ダウンフォルス	敵1体の攻撃を25％減少＆攻撃数を1減少	25	Lv12
モードA７	1度の攻撃戦闘のみ攻撃を25％上昇	10	Lv15
ブースト	行動後もう1度行動出来る（1フェイズに1回）	60	Lv26
ヒルベルトエフェクト	グノーシスに対する時のみ、攻撃が25％上昇	—	Lv1
戦闘モード移行	HP30％以下で、必殺値の上昇率を攻撃時＆防御時上昇	—	Lv4
戦闘データ解析	戦闘終了時の入手経験値を10％上昇	—	Lv10
戦闘データ収集	与えたダメージの約5％をMPに変換	—	Lv23

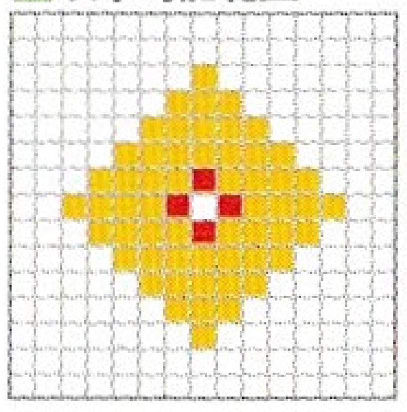
シオン&M.O.M.O.

メンバー加入ステージ	第1話	ボーナスタイプ	アイテム
		MA攻撃	DUO・BUSTER



HP	1900	攻撃	82
MP	84	防御	96
攻撃数	6	技術	39
移動	6	速度	45
タイプ	地上	幸運	48

攻撃可能範囲



属性防御　物↓　熱→　冷→　電↓　気→　魔↑　E↑

エリアルヒット＿オススメ技連携　Aerial Hit

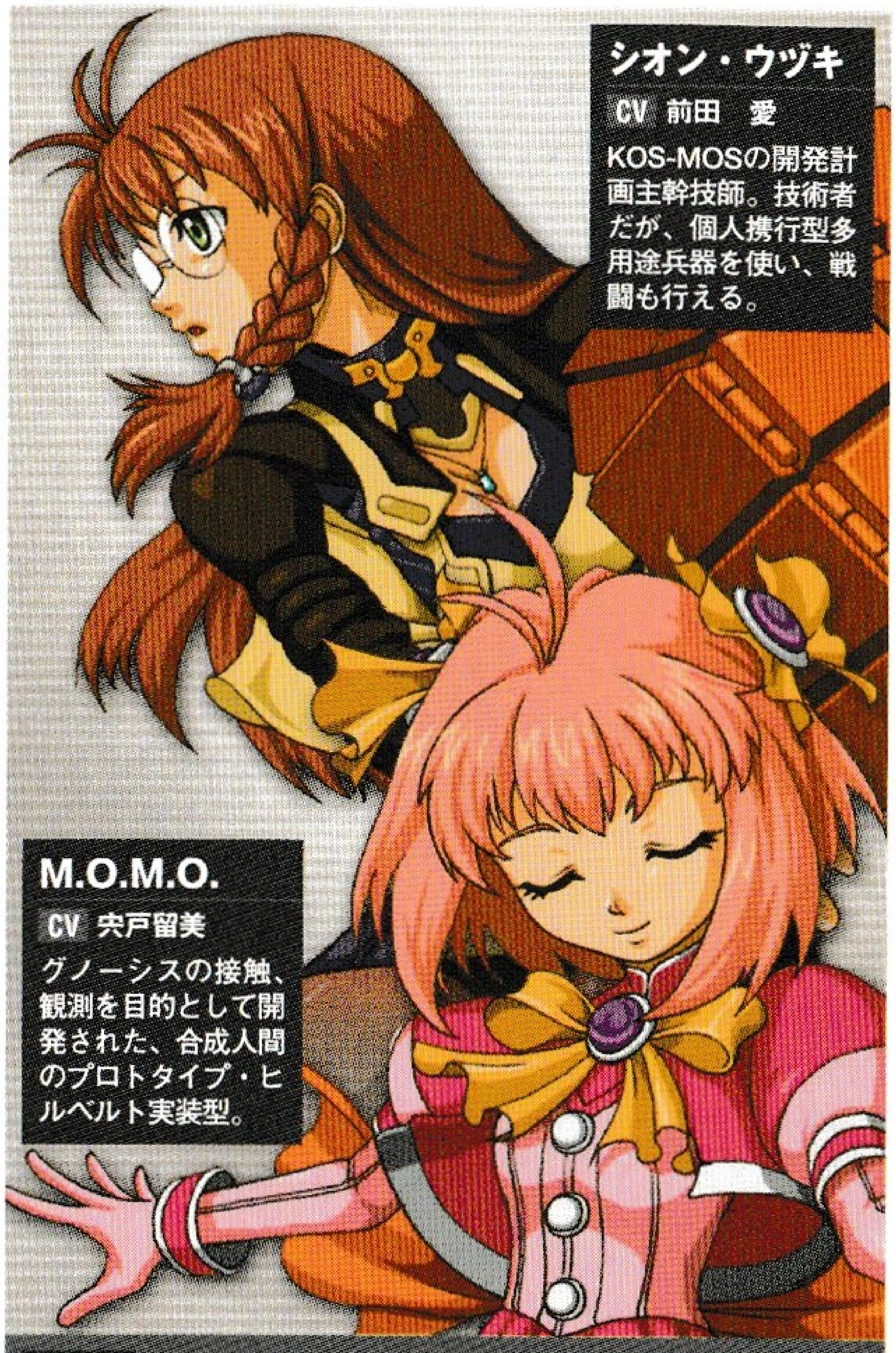
S　◎→↓◎→↑◎→←◎→→◎×2

近距離でも遠距離でも戦える万能型

2ビートロッドは攻撃範囲が狭いので、敵が落下を開始してから繰り出してヒットさせる。技の出が遅いエレクトゲイザーとウインドミキサーは、落下速度が遅い序盤で使い終え、最後に技の出が早いスロットシュートで何度もダメージを与えるのだ。



↑スロットシュートの攻撃力はそこそこだが、技の出が早いうえ、敵に毒を与えられる。



登場作品　『ゼノサーガ　エピソードI〔力への意志〕』（ナムコ）

発売日　2002年2月発売（プレイステーション2）

通常攻撃技一覧　Attack

距離	コマンド	属性	技名	HIT	攻撃力		属性	技名	HIT	攻撃力
S	◎	魔	2ビートロッド	2	90	Lv19→	魔	ダークロッド	1	100
S	←◎	E	スロットシュート	1	110	第25話クリア後	電	イナズマブロー	5	130
S	→◎	E	スロットシュート	1	110	Lv14→	E	スロットシュート（強）	2	130
S	↑◎	魔	ウインドミキサー	4	80					
S	↓◎	熱	エレクトゲイザー	3	90	Lv27→	熱	エレクトゲイザー（強）	3	97
S	△	E	スペルブレード	7	1000	第13話クリア後	魔、E	スペルブレード&スターベル	10	1050
L	◎	熱	クラッカー	1	120					
L	←◎	物	コンパウンドボウ	3	100					
L	→◎	物	コンパウンドボウ	3	100	Lv11→	E	スペルレイ	1	150
L	↑◎	熱	ボム	3	100					
L	↓◎	熱	ボム	3	100	Lv8→	魔	ミラクルスター	8	120
L	防御カウンター	魔	ノック・ザ・ドア	4	640	※Lv5で修得				

スキル一覧　Skill

スキル名	効果	消費MP	修得Lv・修得タイミング
メディカ	味方1体のHPを回復（技術とLvにより変動）	45	Lv1
メディカオール	味方全員のHPを回復（技術とLvにより変動）	60	Lv20
シープビーム	隣接する敵1体の気絶値を30上昇&1マス後退	20	Lv15
スターアクション	味方1体の1度の攻撃戦闘のみ攻撃数を1上昇	30	第13話クリア後
レアハンター	隣接する敵1体から所持アイテムを奪う	25	第23話：レアハンターイベント発生後
クィーンキッス	隣接する敵1体から全MPの30%を吸収	15	Lv13
ヒルベルトエフェクト	グノーシスに対する時のみ、攻撃が25%上昇	—	Lv1
兄譲りの見切り	攻撃戦闘のみ気絶値の上昇率を約25%上昇	—	Lv3
ダークロッド	攻撃戦闘のみアイテムゲットボーナスの出現頻度が上昇	—	Lv14
スターウィンドの服	HP30%以下で、受けたダメージの約5%をMPに変換	—	第23話：レアハンターイベント発生後



登場作品 『燃えろ！ジャスティス学園』（カプコン）

発売日 2000年12月発売（ドリームキャスト）

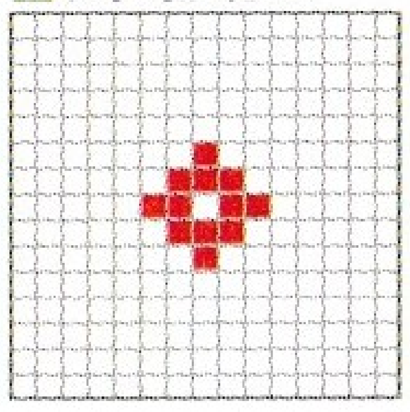
島津英雄＆水無月響子

メンバー加入ステージ	第4話	ボーナスタイプ	ダメージ
		MA攻撃	正義と勇気の3プラトン



HP	2900	攻撃	91
MP	65	防御	102
攻撃数	6	技術	57
移動	6	速度	40
タイプ	地上	幸運	47

攻撃可能範囲



属性防御　物→　熱→　冷→　電↓　気↑　疒↓　E↓

エリアルヒット_オススメ技連携 | Aerial Hit |

S ◎→←◎→→◎→↑◎→↓◎→←◎→◎

使いやすい技が揃った最強の教師たち

まずは技の出が早い出席確認と回診を繰り出す。その後、実直拳を出し、対空正波拳で追い討ちしよう。落ちてきた敵にもう一度回診を繰り出し、すべてヒットさせると「BR」のボーナスがつく。最後はヒット数と攻撃力のバランスがいい出席確認で再度攻撃だ。



↑対空正波拳後の回診は、早く出しすぎると攻撃がすべてヒットしない。

通常攻撃技一覧 | Attack |

距離	コマンド	属性	技名	HIT	攻撃力		属性	技名	HIT	攻撃力
S	◎	物	出席確認	2	120					
S	←◎	物	回診	3	100					
S	→◎	物	回診	3	100	Lv8→	物	雷鋭蹴	2	120
S	↑◎	物	実直拳	1	120	Lv27→	物	島津流真実直拳	3	140
S	↓◎	気	対空正波拳	1	120	Lv14→	気	島津流正波拳	1	140
S	△	物、気	島津流双龍正波拳	8	690	Lv？→	？	？？？	？	？
S	防御カウンター	物	片翼の構	1	700	※Lv5で修得				
L	防御カウンター	気	根性カウンター島津流正波拳	1	700	※Lv20で修得				
	援護	—	かばう							

スキル一覧 | Skill |

スキル名	効果	消費MP	修得Lv・修得タイミング
究極の矯正術	味方1体のHPを回復（技術とLvにより変動）	45	Lv1
魅惑の矯正術	味方1体にスキル効果の発動をランダムで行う	15	Lv4
至高の矯正術	味方1体の1度の攻撃戦闘のみ攻撃数を1上昇	30	Lv10
死の介護	敵1体の攻撃を50％減少＆防御を50％減少	40	Lv17
島津流空手	攻撃戦闘のみ必殺値の上昇率を25％上昇	—	Lv1
年の功	戦闘終了時の入手経験値を10％上昇	—	Lv1
愛の矯正術	行動開始時に全HPの10％回復	—	Lv7
急所の見極め	HP30％以下で、必殺値の上昇率を攻撃時＆防御時上昇	—	Lv13

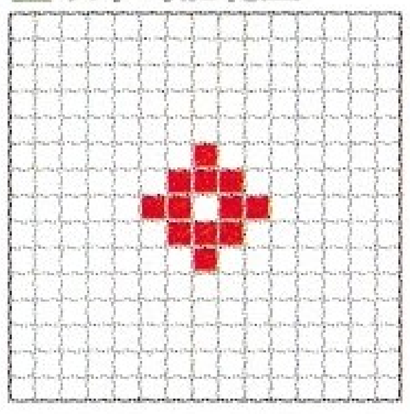
シルフィー

メンバー加入ステージ	第30話	ボーナスタイプ	ノーマル
		MA攻撃	絶・対・合・体



HP	2400	攻撃	110
MP	70	防御	100
攻撃数	6	技術	70
移動	6	速度	50
タイプ	地上	幸運	52

攻撃可能範囲



属性防御　物↓　熱→　冷→　電→　気↓　魔↑　E↑

エリアルヒット　オススメ技連携　Aerial Hit

S ◎×3 → ←◎ → ↑◎ → ↓◎ → →◎×4

見ているだけで楽しい技が勢揃い！

敵の落下速度が遅いうちに技の出は遅いが、攻撃力が高いブラックドラゴンを繰り出す。敵が地面に落ちそうになるので、ひげ丸ですくい上げるように攻撃し、レヴェリーソード、トロージャンへとつなげよう。その後、地面に落ちそうな敵を再度ひげ丸で攻撃だ。



↑フラッシュコンボは数種類のキャラクターに変身して技を繰り出す。一見の価値アリ。



シルフィー
CV 田中理恵
どんな戦場にも現れる、神出鬼没の武器商人。薬品や服、情報まで、あらゆる商品を取り揃えている。

登場作品	『ロストワールド』（カプコン）
発売日	1988年7月発売（アーケード）

通常攻撃技一覧　Attack

距離	コマンド	属性	技名	HIT	攻撃力		属性	技名	HIT	攻撃力
S	◎	物	ブラックドラゴン	2	150					
S	←◎	物	ひげ丸	4	120	Lv？→	？	？？？	？	？
S	→◎	物	ひげ丸	4	120					
S	↑◎	魔	レヴェリーソード	6	100					
S	↓◎	物	トロージャン	1	160					
S	△	※	フラッシュコンボ	17	700					
S	？？？	？	？？？	？	？	※Lv？で修得				
L	回避	—	ワイヤーアクション	—	—	※Lv20で修得				

※フラッシュコンボの属性は、物、熱、気、E。

スキル一覧　Skill

スキル名	効果	消費MP	修得Lv・修得タイミング
ホルスタイン	味方1体のHPを回復（技術とLvにより変動）	45	Lv1
サーチゼニー	お金を拾う（幸運とLvにより変動）	5	Lv1
佐吉	味方1体の必殺値を15～25上昇	35	Lv15
矢七	味方1体の1度の攻撃戦闘のみ攻撃数を1上昇	30	Lv22
Pow	味方1体の1度の攻撃戦闘のみ攻撃を25%上昇	15	Lv24
ごうつくばり	敵を倒した時の入手金を10%上昇	—	Lv1
マジックソード	与えたダメージの約5%をMPに変換	—	Lv1
必殺　無頼拳	HP30%以下で、必殺値の上昇率を攻撃時＆防御時上昇	—	Lv15
戦場の狼	攻撃戦闘のみ気絶値の上昇率を約25%上昇	—	Lv25



登場作品 『テイルズ オブ デスティニー』（ナムコ）

発売日 1997年12月発売（プレイステーション）

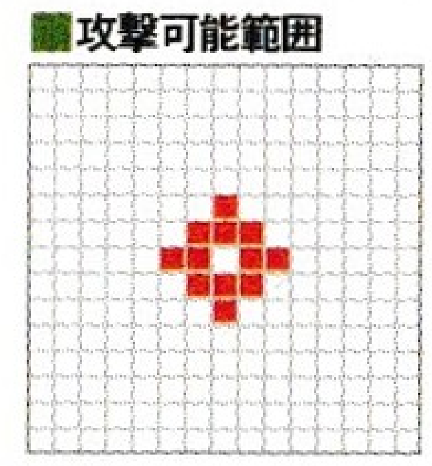
スタン&ルーティ

メンバー加入ステージ	第19話	ボーナスタイプ	アイテム
		MA攻撃	？？？



HP	2400	攻撃	96
MP	52	防御	92
攻撃数	6	技術	52
移動	6	速度	40
タイプ	地上	幸運	25

攻撃可能範囲



属性防御 物 → 熱 ↑ 冷 ↑ 雷 → 気 → 皮 → E ↓

エリアルヒット_オススメ技連携 Aerial Hit

S ←◎ → →◎ → ↓◎ → ↑◎ → ◎ → ↑◎ → ◎×2

スキのない技で敵を浮かせ続けろ！

閃空烈破は、１発目の攻撃が確実にヒットするよう、浮いた敵がキャラの目の高さまで落下してから繰り出そう。その後、断空剣で浮かせ、技の出が遅いスナイプロアを出す。残りのブランチでも断空剣とスナイプロアを出せば、さらにヒット数を稼げるのだ。



↑ヒット数の多い技が揃っている。上記のコンボを決めれば全エリアルボーナスがつく。

通常攻撃技一覧 Attack

距離	コマンド	属性	技名	HIT	攻撃力		属性	技名	HIT	攻撃力
S	◎	冷	スナイプロア	5	110					
S	←◎	気	獅子戦吼	4	95	Lv24 →	熱	獅吼爆炎陣	9	110
S	→◎	気	獅子戦吼	4	95	Lv？ →	?	？？？	?	?
S	↑◎	物	断空剣	6	90	Lv23 →	物	断空剣（強）	9	100
S	↓◎	物	閃空烈破	6	75	Lv？ →	?	？？？	?	?
S	△	物、熱	殺劇舞荒剣	19	720					
L	回避カウンター	熱	紅蓮剣	4	720	※Lv20で修得				
	援護	—	かばう							

スキル一覧 Skill

スキル名	効果	消費MP	修得Lv・修得タイミング
ファーストエイド	味方1体のHPを回復（技術とLvにより変動）	45	Lv1
ナース	味方全員のHPを回復（技術とLvにより変動）	60	Lv19
サーチガルド	お金を拾う（幸運とLvにより変動）	5	Lv1
ローバーアイテム	隣接する敵1体から所持アイテムを奪う	25	Lv5
アシッドレイン	敵1体の防御を25％減少＆必殺値を30減少	35	Lv18
ごうつくばり	敵を倒した時の入手金を10％上昇	—	Lv1
フィートシンボル	HP30％以下で、攻撃を20％上昇	—	Lv5
フェアリィリング	MPの消費量が80％になる	—	Lv22
マム・ベイン	受けたダメージの約5％をMPに変換	—	Lv24

平景清&たろすけ

メンバー加入ステージ	第11話	ボーナスタイプ	ダメージ
		MA攻撃	太刀魔割



HP	3100	攻撃	107
MP	50	防御	108
攻撃数	6	技術	42
移動	5	速度	40
タイプ	地上	幸運	70

攻撃可能範囲



属性防御　物↑　熱→　冷→　電↓　気↑　庁→　E↓

エリアルヒット_オススメ技連携 | Aerial Hit |

S ◎→→◎→◎→↑◎→↓◎→←◎→→◎

たろすけの技のスキを景清でカバー！

発動後のスキが大きいもんもたろーは、敵の落下速度が遅い最初で使う。斬り→突きと真空斬は、攻撃がヒットする範囲が若干狭いので、落下する敵が十分にキャラに近づいてから繰り出したい。気合弾も早く出すとヒットしないので、敵の位置をよく見て出そう。



↑斬り→突きからもんもたろーにつなぐ際は、ボタンを連打し、間を空けないこと。



登場作品	『源平討魔伝』／『妖怪道中記』（ナムコ）
発売日	1988年10月発売（ファミリーコンピュータ）／1988年6月発売（ファミリーコンピュータ）

通常攻撃技一覧 | Attack |

距離	コマンド	属性	技名	HIT	攻撃力		属性	技名	HIT	攻撃力
S	◎	物	斬り→突き	2	130	Lv14→	物	斬り→突き（強）	2	150
S	←◎	気	気合弾	1	150	Lv24→	気	最強気合弾	1	170
S	→◎	気	もんもたろー	5	130	Lv20→	気	もんもたろー（強）	8	150
S	↑◎	物	真空斬	2	130	Lv27→	物	回転斬	5	150
S	↓◎	物	真空斬	2	130					
S	△	物	必殺旋風剣	4	660	Lv？→	？	？？？	？	？

スキル一覧 | Skill |

スキル名	効果	消費MP	修得Lv・修得タイミング
飛城	1度の移動のみ移動量を3マス上昇	10	Lv1
平家の呪い	敵1体の攻撃を50％減少＆防御を50％減少	40	Lv1
ゴンタ＆トラジ	隣接する敵1体に毒の効果を与える	20	Lv5
気合溜め	必殺値を15～25上昇	25	Lv11
釈迦の恵み	お金を拾う（幸運とLvにより変動）	5	Lv14
極意の巻物	行動後もう1度行動出来る（1フェイズに1回）	60	Lv23
八咒鏡	隣接する敵1体から全MPの30％を吸収	15	第30話クリア後
道中まんじゅう	行動開始時に全HPの10％回復	―	Lv1
平家の執念	HP30％以下で、与えたダメージの約5％をMPに変換	―	Lv22
八坂瓊曲玉	HP30％以下で、攻撃を20％上昇	―	第13話クリア後
？？？	？？？	？	？



タキ
CV 瀧本富士子
魔物退治を生業とする、封魔の里のくノ一。邪剣ソウルエッジを捜索・破壊する使命を帯びている。

わや姫
CV 鈴木麻里子
爆田博士が造った女忍者型戦闘用アンドロイド。仲間になったあとは、忍者同士、タキとタッグを組む。

登場作品 『ソウルキャリバーⅡ』／『超絶倫人ベラボーマン』（ナムコ）
発売日 2003年3月発売（プレイステーション2・ゲームキューブ・Xbox）／1990年7月発売（PCエンジン）

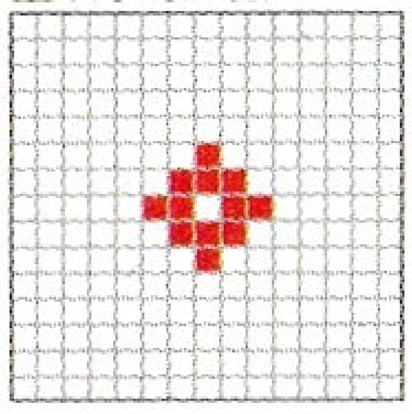
タキ&わや姫

メンバー加入ステージ タキ：第14話／タキ＆わや姫：第28話　ボーナスタイプ ノーマル
MA攻撃 タキ＆わや姫：夢想抜刀



HP	2800	攻撃	94(98)
MP	52(60)	防御	85(96)
攻撃数	7(6)	技術	72
移動	7	速度	50
タイプ	地上	幸運	40(60)

攻撃可能範囲



属性防御 物→ 熱→ 冷↓ 電↑ 気→ 反↑ E↓

エリアルヒット_オススメ技連携 Aerial Hit

S ◎→↑◎→↓◎→←◎→→◎×3

タイミングよく技を出し、ヒット数を稼げ

二ツ鬼は技の出は早いが、敵の中心に当たるように出さないとすべての攻撃がヒットしない。三弾誅も敵が高く浮いているときに出すとヒットしないことがある。エリアルコンボが途切れないよう、各技をタイミングよく出し、確実にすべての技をヒットさせよう。



↑後半は敵の落下速度が速くなる。三弾誅は、それを加味して早めに出していこう。

通常攻撃技一覧 Attack

距離	コマンド	属性	技名	HIT	攻撃力		属性	技名	HIT	攻撃力
S	◎	物	浮断変	3	80	第27話クリア後	物	連続斬り	4	110
S	←◎	物	二ッ鬼	2	95(110)					
S	→◎	物	二ッ鬼	2	95(110)	Lv24→	物	重雅	6	105
S	↑◎	物	三弾誅	3	80(160)					
S	↓◎	熱	式妖弾	1	110	Lv23→	熱	式妖弾（強）※	1	130
S	△	物、電	雷鳴車	5	700	第27話クリア後	物、電	二連雷鳴車	6	750
S	回避カウンター	物	天駆け乱れ手裏剣	3	400	※第27話クリア後に修得				
L	回避カウンター	電	笹火雷鳴	1	660(400)	※Lv20で修得				

※（ ）内の数字は、わや姫加入後のもの。式妖弾（強）は、第27話以降、忍法火走（HIT4、攻撃力160）になる。

スキル一覧 Skill

スキル名	効果	消費MP	修得Lv・修得タイミング
隠密行動	しばらく隠れる＆HP回復（技術とLvにより変動）	35	Lv1
宿	1度の攻撃戦闘のみ攻撃数を1上昇	20	Lv5
喝	敵1体のAPを1減少	30	Lv14
後の先を譲る	味方1体を自分の後に行動させる（1フェイズに1回）	70	Lv19
滅鬼丸の妖刀	隣接する敵1体から全HPの10％を吸収	20	Lv25
夢想抜刀流	HP30％以下で、必殺値の上昇率を攻撃時＆防御時上昇	0	Lv1
忍装束	HP30％以下で、防御を20％上昇	0	Lv5
滅鬼丸の共鳴	行動開始時に全MPの5％回復	0	Lv21
宿駆	攻撃後に行動出来る（この時の待機はAP消費量が0）	0	Lv20

春麗&キャミィ

■メンバー加入ステージ　春麗：第8話／春麗&キャミィ：第24話　■ボーナスタイプ　アイテム

■MA攻撃　―



HP	2600(2700)	攻撃	98(101)
MP	60(75)	防御	78(85)
攻撃数	6	技術	63
移動	7	速度	46
タイプ	地上	幸運	42(50)

■攻撃可能範囲



属性防御　物 → 熱 → 冷 → 電 → 気 ↑ 斥 ↓ E ↓

■エリアルヒット＿オススメ技連携　Aerial Hit

S ←○→↑○→↓○→→○→○→→○→←○

多彩な足技で華麗なコンボを決めよう！

敵の落下速度が遅いうちに、技の出が遅い気功拳をヒットさせる。その後、天昇脚で敵を浮かせ、スピニングバードキック、百裂脚につなげる。ターゲットコンボ発動後に百裂脚をヒットさせればブランチアップを得られるので、最後は攻撃力が高い気功拳で締めよう。



↑エリアルボーナスを優先したいなら、最後の気功拳を百裂脚に変更しよう。



キャミィ
CV 河本明子
ベガ親衛隊員だったが、自分の心を取り戻して仲間に。ベガと同じDNAを持っている強化兵士だ。

春麗(チュンリー)
CV 田中敦子
ICPOのシャドルー特別捜査官。父の失踪事件にシャドルーが関わっていると知り、総帥のベガを追う。

登場作品　『ストリートファイターシリーズ』(カプコン)

発売日　1992年6月発売（スーパーファミコン）

■通常攻撃技一覧　Attack

距離	コマンド	属性	技名	HIT	攻撃力		属性	技名	HIT	攻撃力
S	○	物	ターゲットコンボ	2	105	第23話クリア後	物	スパイラルアロー	3	140
S	←○	気	気功拳	1	130(110)	Lv20	気	気功掌	7	150
S	→○	物	百裂脚	7	85(130)	Lv11	物	EX百裂脚	7	95
S	↑○	物	天昇脚	2	105	第23話クリア後	物	キャノンスパイク	3	100
S	↓○	物	スピニングバードキック	3	95(90)	Lv？	？	？？？	？	？
S	△	物	鳳翼扇	13	770	第23話クリア後	物	鳳翼扇→キラービーアサルト	14	750
S	防御カウンター	物	キャノンリベンジ	1	400	※第23話クリア後				
L	回避	―	三角飛び	―	―	※Lv27で修得				
	援護	―	かばう							

※（　）内の数字は、キャミィ加入後のもの。

■スキル一覧　Skill

スキル名	効果	消費MP	修得Lv・修得タイミング
小籠包	HPを回復（技術とLvにより変動）＆気絶値を小回復	30	Lv1
中国四千年の技	1度の攻撃戦闘のみ攻撃数を1上昇	20	Lv12
証拠品押収	隣接する敵1体から所持アイテムを奪う	25	Lv14
手錠	隣接する敵1体の移動量を3マス減少＆1マス後退	15	Lv17
機転を利かせる	味方1体を自分の後に行動させる（1フェイズに1回）	70	Lv23
くじけない心	防御戦闘のみ必殺値の上昇率を25％上昇	―	Lv1
親衛隊の心得	攻撃戦闘のみ必殺値の上昇率を25％上昇	―	第23話クリア後
一撃離脱	攻撃後に行動出来る（この時の待機はAP消費量が0）	―	第23話クリア後
急所狙い	攻撃戦闘のみ気絶値の上昇率を約25％上昇	―	第23話クリア後



デミトリ=マキシモフ
CV 檜山修之
マキシモフ家の当主であるヴァンパイア。プライドが高く、それに見合った強い魔力をもっている。

登場作品 『ヴァンパイアシリーズ』（カプコン）

発売日 1996年2月発売（セガサターン）

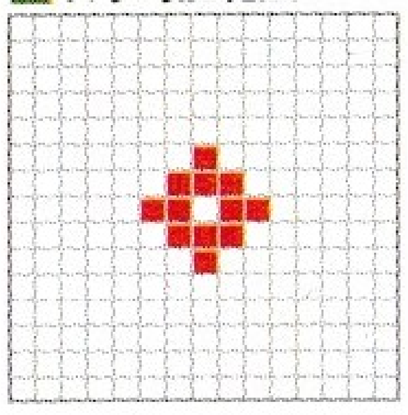
デミトリ=マキシモフ

メンバー加入ステージ 第10話 ボーナスタイプ ダメージ
MA攻撃 ミッドナイトフェスティバル



HP	2700	攻撃	110
MP	65	防御	95
攻撃数	5	技術	46
移動	6	速度	36
タイプ	地上	幸運	15

攻撃可能範囲



属性防御 物 → 熱 → 冷 → 電 → 気 ↑ 疗 ↑ E ↓

エリアルヒット_オススメ技連携 | Aerial Hit |

S ↑◎ → ↓◎ → ←◎ → ◎ → →◎ → ←◎

攻撃力が高いカオスフレアで焼き尽くせ

カオスフレアは、非常に攻撃力が高いが、発動後のスキが大きい。カオスフレアを出したあとは、技の出が早いチェーンコンボとダッシュ・デモンクレイドルを続けて繰り出し、地面に落下しそうになっている敵をふたたび高く浮き上がらせるのだ。



↑バットスピンは、攻撃を上から下へ繰り出す技だが、敵を高く浮かせることができる。

通常攻撃技一覧 | Attack |

距離	コマンド	属性	技名	HIT	攻撃力		属性	技名	HIT	攻撃力
S	◎	物	チェーンコンボ	3	140					
S	←◎	気	カオスフレア	1	200	Lv10 →	気	ゲットマイレイジ	2	220
S	→◎	物	ダッシュ・デモンクレイドル	3	140	Lv16 →	物	ネガティブストーレン	1	160
S	↑◎	物	デモンクレイドル	3	140	Lv20 →	物	EXデモンクレイドル	5	160
S	↓◎	物	バットスピン	3	140					
S	△	物	ミッドナイトプレジャー	12	710					
S	防御カウンター	物	GCデモンクレイドル	4	800	※Lv11で修得				
L	回避	—	バックダッシュ	—	—	※Lv24で修得				

スキル一覧 | Skill |

スキル名	効果	消費MP	修得Lv・修得タイミング
ミッドナイトブリス	隣接する敵1体から全HPの10%を吸収	20	Lv1
ダッシュ	1度の移動のみ移動量を3マス上昇	10	Lv12
ダークサイドマスター	隣接する敵1体に毒の効果を与える	20	Lv14
オーラ開放	必殺値を15～25上昇	25	Lv16
ダークサイドパワー	1度の攻撃戦闘のみ攻撃を25%上昇	10	Lv22
貴族のプライド	HP30%以下で、防御戦闘のみ気絶耐性が1段階上昇	—	Lv1
バックダッシュ	攻撃後に行動出来る（この時の待機はAP消費量が0）	—	Lv11
貴族の怒り	HP30%以下で、必殺値の上昇率を攻撃時＆防御時上昇	—	Lv18
魔界のオーラ	行動開始時に全MPの5%回復	—	Lv20

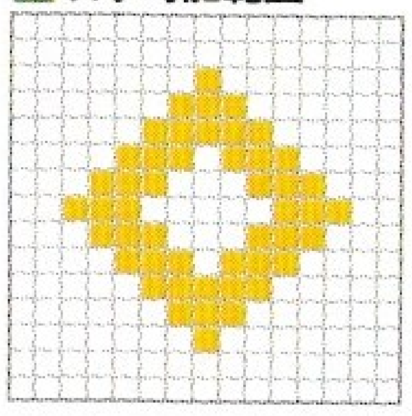
トビ・マスヨ＆天現寺ひろみ

メンバー加入ステージ	第12話	ボーナスタイプ	ノーマル
		MA攻撃	デッドヒート・スロットル



HP	2100	攻撃	112
MP	45	防御	88
攻撃数	5	技術	55
移動	8	速度	47
タイプ	飛行	幸運	45

攻撃可能範囲



属性防御　物↓　熱↑　冷↑　電↑　気↓　戻↓　E↑

エリアルヒット_オススメ技連携　Aerial Hit

L ←◎ → →◎ → ↓◎ → ↑◎ → ◎ → ←◎

強力な波動銃を撃ちまくれ！

攻撃がヒットするタイミングをつかむのが難しいコンボ。始動技後の波動銃・レベル２は早く出し過ぎるとヒットさせられないので、少し間を空けてから繰り出すこと。波動銃・連射も敵が地面に落ちる寸前を狙って出さないと、３発すべてヒットしない。



↑うまく攻撃を当てられない場合は、ヒット数が多いホーミングをメインに使おう。



天現寺ひろみ
CV 横山智佐
トビ・マスヨの後輩。地球大学宇宙学部トップスペース専科卒業後、U.G.S.F.に所属した。

トビ・マスヨ
CV 水谷優子
U.G.S.F.所属。オクティ族が造った「地下要塞バラデューク」への奇襲作戦を成功させた過去をもつ。

登場作品　『バラデューク』（ナムコミュージアムVol.5収録）／『バーニングフォース』（ナムコ）

発売日　1997年2月発売（プレイステーション）／1990年10月発売（メガドライブ）

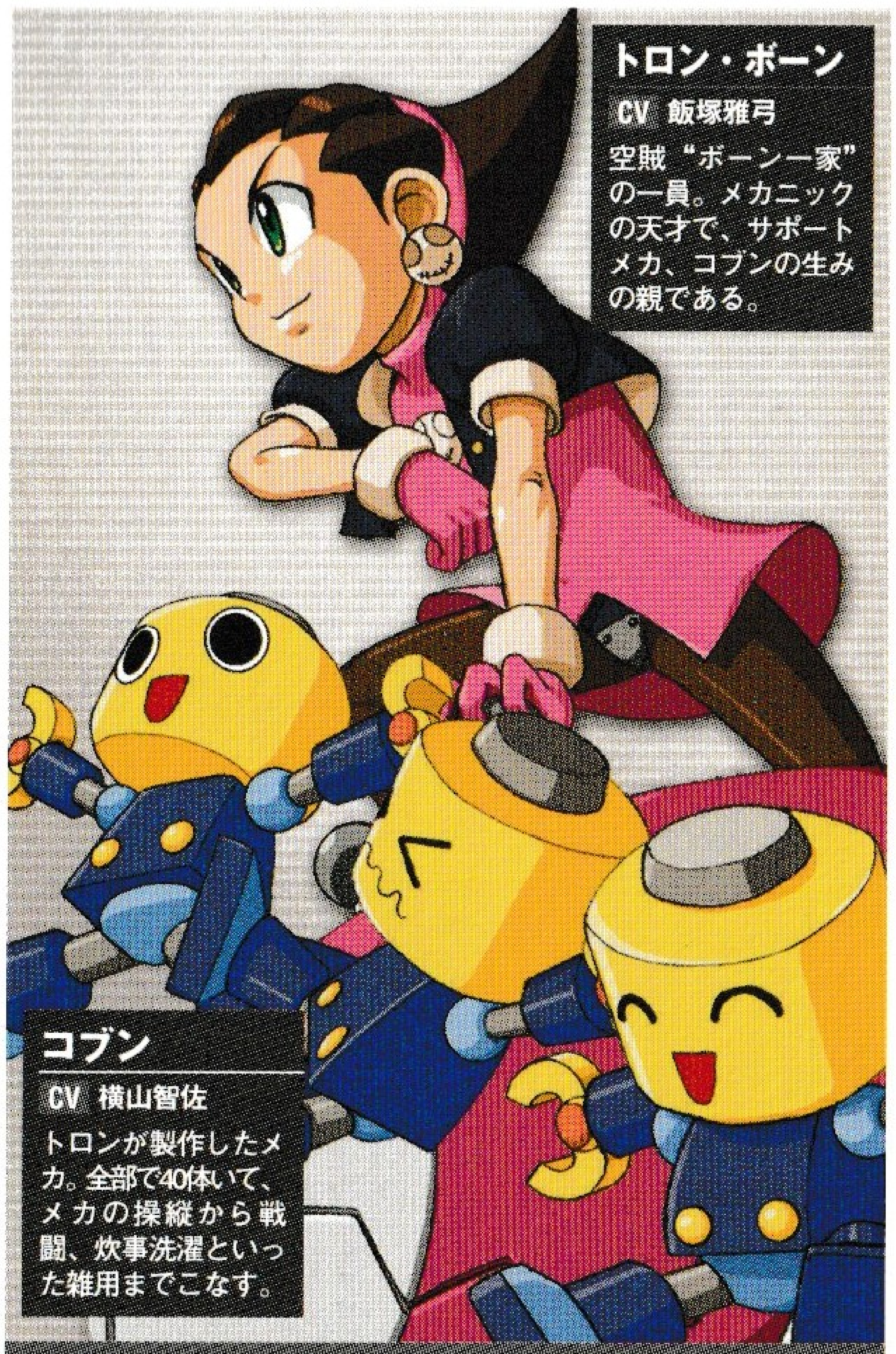
通常攻撃技一覧　Attack

距離	コマンド	属性	技名	HIT	攻撃力		属性	技名	HIT	攻撃力
L	◎	E	波動銃・連射	3	130					
L	←◎	E	波動銃・レベル２	1	170	Lv23 →	E	波動銃・レベル２（強）	2	180
L	→◎	E	波動銃・レベル２	1	170	Lv27 →	E	波動銃・レベル３	1	180
L	↑◎	熱	ホーミング	6	100	Lv？ →	？	？？？	？	？
L	↓◎	E	レーザー	4	110					
L	△	熱、E	全弾発射	15	940	Lv？ →	？	？？？	？	？
S	回避	—	回転ジャンプ	—	—	※Lv5で修得				
L	回避カウンター	E	ジャンプ回避→波動銃	3	640	※Lv24で修得				

スキル一覧　Skill

スキル名	効果	消費MP	修得Lv・修得タイミング
機体メンテナンス	HPを回復（技術とLvにより変動）＆気絶値を小回復	30	Lv1
辺境警備隊特殊スーツ	1度の防御戦闘のみ防御を25％上昇	10	Lv1
波動銃リミッター解除	1度の攻撃戦闘のみ攻撃数を1上昇	20	Lv5
フルスロットル	1度の移動のみ移動量を3マス上昇	10	Lv13
バックファイヤー	隣接する敵1体の移動量を3マス減少＆1マス後退	15	Lv14
宇宙学部の教え	戦闘終了時の入手経験値を10％上昇	—	Lv1
アクセルターン	攻撃後に行動出来る（この時の待機はAP消費量が0）	—	Lv5
射撃技術	攻撃戦闘のみ気絶値の上昇率を約25％上昇	—	Lv12
辺境警備隊の心得	HP30％以下で、必殺値の上昇率を攻撃時＆防御時上昇	—	Lv15

トロンにコブン



トロン・ボーン
CV 飯塚雅弓
空賊"ボーン一家"の一員。メカニックの天才で、サポートメカ、コブンの生みの親である。

コブン
CV 横山智佐
トロンが製作したメカ。全部で40体いて、メカの操縦から戦闘、炊事洗濯といった雑用までこなす。

登場作品 『ロックマンDASHシリーズ』（カプコン）

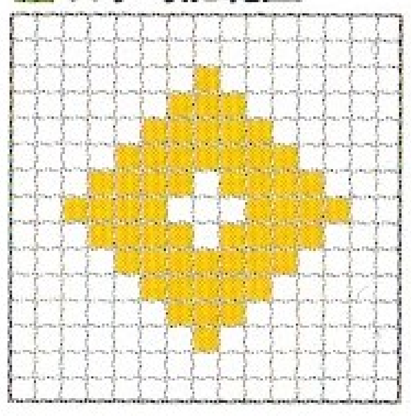
発売日 1997年12月発売（プレイステーション）

メンバー加入ステージ	第12話	ボーナスタイプ	アイテム
		MA攻撃	ダブルローリングパンチ



HP	2300	攻撃	96
MP	60	防御	110
攻撃数	6	技術	52
移動	6	速度	36
タイプ	地上	幸運	50

攻撃可能範囲



属性防御 物↑ 熱↑ 冷↓ 電→ 気↓ 斥↓ E↑

エリアルヒット_オススメ技連携 | Aerial Hit |

S ↑◎ → ◎ → ↓◎ → ←◎ → →◎ → ◎

ヒット数は少ないが、攻撃力は抜群！

まず、敵の落下速度が遅いうちに技の出が遅い岩石投げをヒットさせ、次にガトリングガンをうまく繰り出してエリアルヒット数を稼いでいく。コブンバズーカは技の出が早いので、すぐに出してしまうとヒットしないことも。敵の位置をよく確認しよう。



↑エリアルヒット数よりダメージを優先するなら、コブンバズーカで攻撃し続けよう。

通常攻撃技一覧 | Attack |

距離	コマンド	属性	技名	HIT	攻撃力		属性	技名	HIT	攻撃力
L	◎	物	ガトリングガン	5	95	Lv24 →	物	ガトリングガン（強）	10	100
L	←◎	熱	コブンバズーカ	1	140	Lv16 →	熱	ボーンバズーカ	4	165
L	→◎	熱	コブンバズーカ	1	140					
L	↑◎	物	岩石投げ	1	140	Lv？ →	？	？？？	？	？
L	↓◎	物	岩石投げ	1	140	Lv20 →	物	コブンモール突進	5	160
L	△	物	昼食ラッシュ	16	800					
L	防御カウンター	物	昼食ラッシュ	16	660	※Lv14で修得				

スキル一覧 | Skill |

スキル名	効果	消費MP	修得Lv・修得タイミング
コブン・昼食配達	味方1体のHPを回復（技術とLvにより変動）	45	Lv1
コブン・資金調達	お金を拾う（幸運とLvにより変動）	5	Lv1
指揮弾発射	隣接する敵1体に毒の効果を与える	20	Lv14
コブン・アイテム探し	マップ上でアイテムを見つける	10	Lv16
コブン・資金強奪	隣接する敵1体から所持金の約30%相当を奪う	10	Lv18
コブン・アイテム強奪	隣接する敵1体から所持アイテムを奪う	25	Lv21
ブチギレ	HP30%以下で、攻撃を20%上昇	—	Lv1
コブンモール	破壊コマンドのAP消費量が0になる	—	Lv15
逆ギレ	HP30%以下で、必殺値の上昇率を攻撃時＆防御時上昇	—	Lv19
負けず嫌い	受けたダメージの約5%をMPに変換	—	Lv22

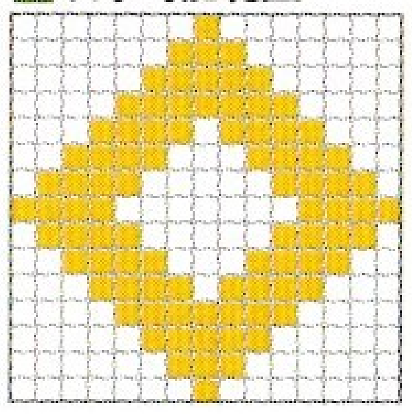
名無しの超戦士1P&2P

メンバー加入ステージ	第20話	ボーナスタイプ	ダメージ
		MA攻撃	絶・対・合・体



HP	3700	攻撃	114
MP	45	防御	108
攻撃数	5	技術	50
移動	6	速度	52
タイプ	飛行	幸運	66

攻撃可能範囲



属性防御　物↑　銃→　冷→　電→　気↓　反↓　E↑

エリアルヒット_オススメ技連携 | Aerial Hit

L ↓◎ → ↑◎ → ←◎ → ◎ → →◎ → ↑◎×3

出が遅い技のつなげかたがポイントに

始動技後のナパームは、敵が地面に落ちた瞬間を見計らって繰り出すことでうまくヒットさせられる。敵を浮かせたあとは、ショットガン、オートバルカンとつなげていこう。「BR」のエリアルボーナスがついたら、攻撃力の高いナパームを連続で決めるのだ。



↑出が遅い技ばかりなので、途切れることなくエリアルコンボをつなげるのは難しい。



名無しの超戦士2P
CV 玄田哲章
名無しの超戦士1Pとともに"ダストワールド"に現れた。"サイドアームβ号機"を使って戦う。

名無しの超戦士1P
CV 大塚明夫
"ダストワールド"という廃墟に現れた、名もなき超戦士。特殊な武器"サイドアームα号機"を使う。

登場作品　『ロストワールド』（カプコン）

発売日　1988年7月発売（アーケード）

通常攻撃技一覧 | Attack

距離	コマンド	属性	技名	HIT	攻撃力		属性	技名	HIT	攻撃力
L	◎	物	オートバルカン	6	60					
L	←◎	物	ショットガン	5	100	Lv30 →	E	M.B.L.	10	120
L	→◎	物	ショットガン	5	100	Lv？→	？	？？？	？	？
L	↑◎	熱	ナパーム	1	150	Lv？→	？	？？？	？	？
L	↓◎	熱	ナパーム	1	150					
L	△	E	ハイパーダイン・サイドアーム	13	800					
S	回避	—	飛行回避	—	—					
L	回避カウンター	E	メガクラッシュ	4	400	※Lv27で修得				

スキル一覧 | Skill

スキル名	効果	消費MP	修得Lv・修得タイミング
ライフパック	HPを回復（技術とLvにより変動）＆気絶値を小回復	30	Lv1
飛翔石	1度の移動のみ移動量を3マス上昇	10	Lv1
プロテクター	1度の防御戦闘のみ防御を25％上昇	10	Lv16
オーラストーン	味方1体の必殺値を15～25上昇	35	Lv20
ブースター	1度の攻撃戦闘のみ攻撃を25％上昇	10	Lv23
超戦士の精神力	HP30％以下で、防御戦闘のみ気絶耐性が1段階上昇	—	Lv1
リペアラー	行動開始時に全HPの10％回復	—	Lv1
折れない心	防御戦闘のみ必殺値の上昇率を25％上昇	—	Lv17
超戦士のオーラ	HP30％以下で、与えたダメージの約5％をMPに変換	—	Lv21

飛竜



飛竜

CV 鳥海浩輔

諜報組織“ストライダーズ”所属の特A級ストライダー。あらゆる物質を一刀両断する武器をもつ。

登場作品 『ストライダー飛竜シリーズ』（カプコン）

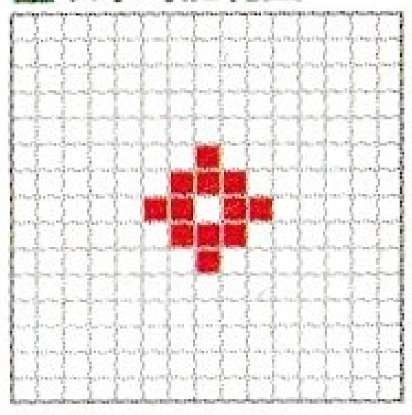
発売日 1990年9月発売（メガドライブ）

メンバー加入ステージ	第22話	ボーナスタイプ	ノーマル
		MA攻撃	—



HP	2500	攻撃	93
MP	45	防御	85
攻撃数	7	技術	78
移動	9	速度	55
タイプ	地上	幸運	40

攻撃可能範囲



属性防御 物 → 熱 → 冷 → 電 → 気 ↑ 斥 ↓ E ↑

エリアルヒット_オススメ技連携 Aerial Hit

S ←○→↑○→↓○→○→→○→↑○×4

すばやい技で斬って斬って斬りまくれ！

グラムは攻撃が当たる範囲が狭いので、確実に敵の中心にヒットするように繰り出そう。技の出が遅いサイファー斬り下ろしは、敵の落下速度が遅い序盤に出しておく。次にサイファーと乱れ斬りで敵を浮かし続け、最後にサイファー斬り上げをひたすら繰り返す。



↑グラムは技の出が早いので、繰り出すのが少し遅れても十分敵にヒットさせられる。

通常攻撃技一覧 Attack

距離	コマンド	属性	技名	HIT	攻撃力		属性	技名	HIT	攻撃力
S	○	E	サイファー	3	95	Lv23 →	E	サイファー（強）	5	110
S	←○	E	グラム	2	100	Lv？ →	？	？？？	？	？
S	→○	E	乱れ斬り	4	85	Lv？ →	？	？？？	？	？
S	↑○	E	サイファー斬り上げ	1	170					
S	↓○	E	サイファー斬り下ろし	1	170					
S	△	物、E	ラグナロク	16	680					
S	回避カウンター	物	ヴァジュラ	1	840					
L	回避カウンター	物	ヴァジュラ	1	840	※Lv27で修得				

スキル一覧 Skill

スキル名	効果	消費MP	修得Lv・修得タイミング
気配を消す	しばらく隠れる＆HP回復（技術とLvにより変動）	35	Lv1
スライディング攻撃	隣接する敵1体の移動量を3マス減少＆1マス後退	15	Lv1
レギオン	隣接する敵1体に毒の効果を与える	20	Lv1
急所をずらす	1度の防御戦闘のみ防御を25%上昇	10	Lv1
サイファー出力増加	1度の攻撃戦闘のみ攻撃数を1上昇	20	Lv17
印を結ぶ	行動後もう1度行動出来る（1フェイズに1回）	60	Lv21
特A級ストライダー	HP30％以下で、必殺値の上昇率を攻撃時＆防御時上昇	—	Lv1
忍耐力	HP30％以下で、防御戦闘のみ気絶耐性が1段階上昇	—	Lv1
一撃離脱	攻撃後に行動出来る（この時の待機はAP消費量が0）	—	Lv19
死中に活	HP30％以下で、MPの消費量が80％になる	—	Lv22

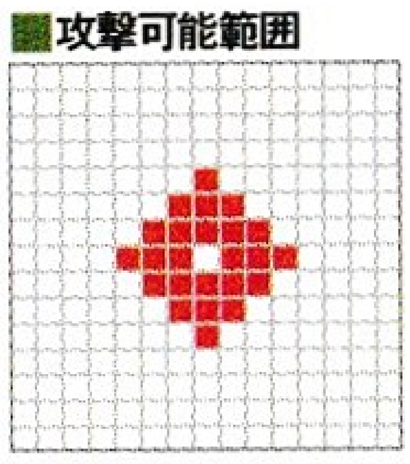
フーバー&ジェネティー

メンバー加入ステージ	第17話	ボーナスタイプ	アイテム
MA攻撃	キャプテンストーム／キャプテンソード／ダブルローリングパンチ		

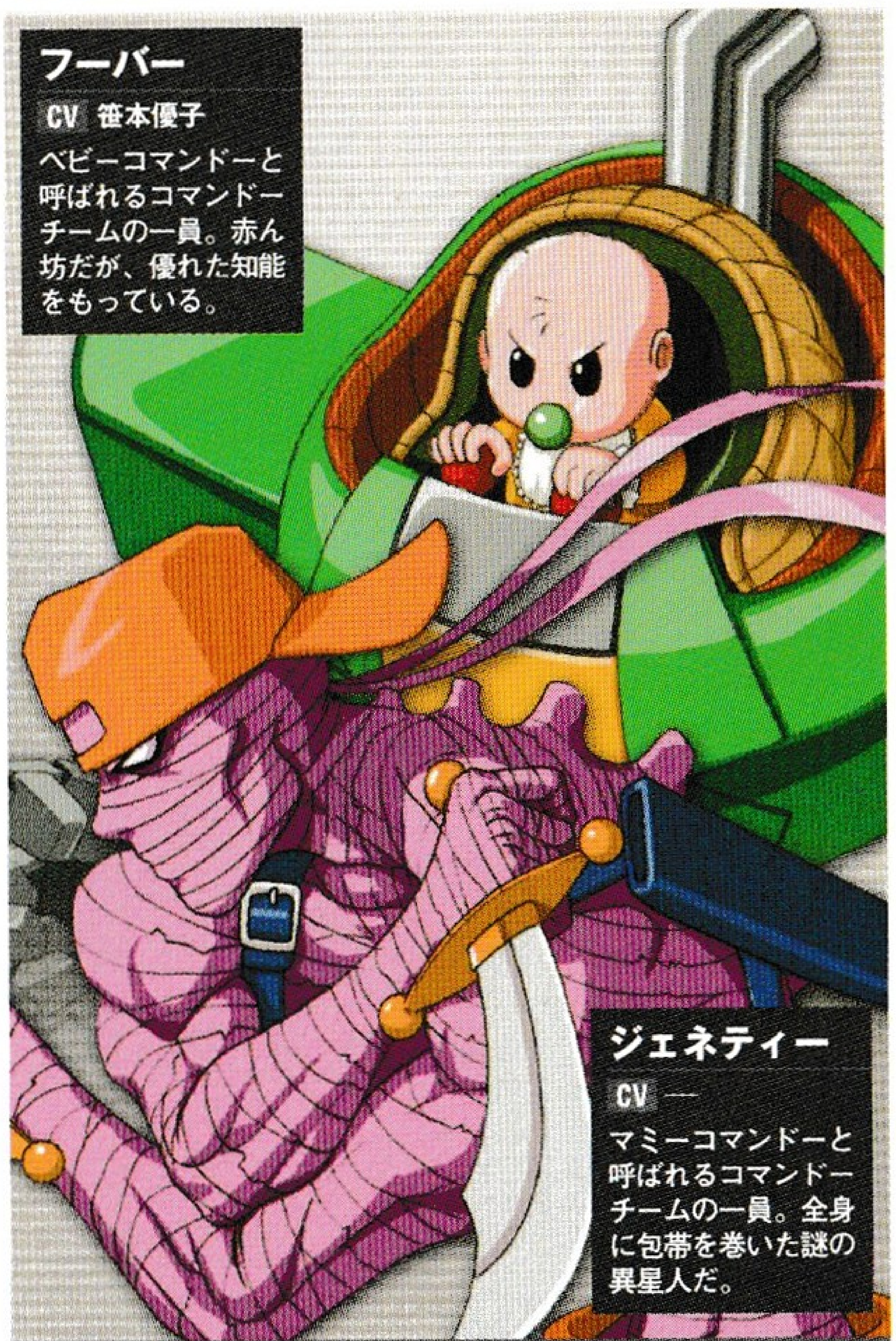


HP	3250	攻撃	101
MP	30	防御	107
攻撃数	5	技術	50
移動	6	速度	36
タイプ	地上	幸運	52

攻撃可能範囲



属性防御　物↑　熱→　冷↓　電→　気↓　戻↓　E↑



登場作品 『キャプテンコマンドー』（カプコン）

発売日 1995年3月発売（スーパーファミコン）

エリアルヒット_オススメ技連携 | Aerial Hit |

S ◎→←◎→↑◎→↓◎→→◎×3

ヒット数を稼いでから豪快な技を決めろ

ナイフコンボは、攻撃が当たる範囲が若干狭いので、敵がキャラの目線の高さまで落ちてきてから繰り出そう。スピニング・アタックで敵を浮かせたあとは、攻撃力の高いパイルドライバーを決める。その際、敵が地面に落ちないよう、間を空けずに繰り出すこと。



↑エリアルボーナスを優先するなら、パイルドライバーをほかの技に変更しよう。

通常攻撃技一覧 | Attack |

距離	コマンド	属性	技名	HIT	攻撃力		属性	技名	HIT	攻撃力
S	◎	物	ナイフコンボ	6	120					
S	←◎	物	ナイフコンボ	6	120	Lv19→	物	ローリングパンチ	6	140
S	→◎	物	パイルドライバー	1	180					
S	↑◎	物	スピニング・アタック	6	120	Lv？→	？	？？？	？	？
S	↓◎	物	スピニング・アタック	6	120					
S	△	物、熱	ニークラッシュ・ミサイル	10	700					
L	防御カウンター	熱	フーバーミサイル	1	800	※Lv23で修得				
	援護	―	かばう							

スキル一覧 | Skill |

スキル名	効果	消費MP	修得Lv・修得タイミング
機体メンテナンス	HPを回復（技術とLvにより変動）＆気絶値を小回復	30	Lv1
ジェネティーナイフ	隣接する敵1体に毒の効果を与える&1マス後退	25	Lv18
天才児の助言	味方1体を自分の後に行動させる（1フェイズに1回）	70	Lv24
ローリングパンチ	破壊コマンドのAP消費量が0になる	―	Lv1
天才児の分析力	戦闘終了時の入手経験値を10%上昇	―	Lv15
天才児の洞察力	攻撃戦闘のみアイテムゲットボーナスの出現頻度が上昇	―	Lv17
天才児の機転	HP30%以下で、MPの消費量が80%になる	―	Lv23



登場作品	『ガンサバイバー4』／『ディノクライシスシリーズ』（カプコン）
発売日	2003年02月発売（プレイステーション2）／1999年7月発売（プレイステーション）

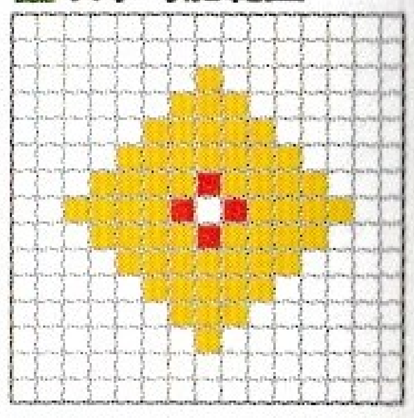
ブルース&レジーナ

メンバー加入ステージ	第2話	ボーナスタイプ	アイテム
		MA攻撃	一斉射撃



HP	2200	攻撃	100
MP	55	防御	96
攻撃数	5	技術	60
移動	5	速度	42
タイプ	地上	幸運	48

攻撃可能範囲



属性防御　物 → 熱 → 冷 → 電 ↑ 気 → 疒 ↓ E ↓

エリアルヒット_オススメ技連携 | Aerial Hit |

L ↓◎ → ◎ → ↑◎ → ←◎ → →◎

攻撃力が高い遠距離攻撃で戦おう！

近距離攻撃よりも遠距離攻撃の方がダメージが大きい。最初に技の出が遅いグレネードランチャーを2発ヒットさせよう。その後は敵が地面に落ちないよう、アサルトライフルを繰り出す。この流れでうまくヒットさせれば、大ダメージを与えられるのだ。



↑近距離攻撃では、↑◎→↓◎→→◎→←◎→◎の順で技を繰り出すといい。

通常攻撃技一覧 | Attack |

距離	コマンド	属性	技名	HIT	攻撃力		属性	技名	HIT	攻撃力
S	◎	電	ラージスタンガン	2	110	Lv？→	？	？？？	？	？
S	←◎	物	ショットガン	2	110					
S	→◎	物	ショットガン	2	110	Lv24→	物	ショットガン・スラッグ弾	2	130
S	↑◎	物	サブマシンガン	10	70					
S	↓◎	熱	チェーンマイン	4	110					
L	◎	物	ハンドガン	2	120	Lv7→	物	ハンドガン	2	120
L	←◎	物	アサルトライフル	5	120					
L	→◎	物	アサルトライフル	5	120	Lv？→	？	？？？	？	？
L	↑◎	熱	グレネードランチャー	1	160	Lv19→	熱	フレイムランチャー	3	170
L	↓◎	熱	グレネードランチャー	1	160					
L	△	熱	誘導ミサイル	1	870	Lv27→	熱、電	ミサイル&荷電粒子ライフル	4	1000
L	防御カウンター	物	眉間狙い	1	680	※Lv11で修得				
	援護	—	かばう							

スキル一覧 | Skill |

スキル名	効果	消費MP	修得Lv・修得タイミング
回復剤調合	HPを回復（技術とLvにより変動）&気絶値を小回復	30	Lv1
スペアカートリッジ	1度の攻撃戦闘のみ攻撃数を1上昇	20	Lv4
ライトアーマー	1度の防御戦闘のみ防御を25%上昇	10	Lv8
猛毒弾	隣接する敵1体に毒の効果を与える&1マス後退	25	Lv15
麻酔弾	隣接する敵1体の気絶値を50上昇&1マス後退	35	Lv19
諦めない男	防御戦闘のみ必殺値の上昇率を25%上昇	—	Lv1
サバイバル能力	攻撃戦闘のみアイテムゲットボーナスの出現頻度が上昇	—	Lv6
止血剤	行動開始時に全HPの10%回復	—	Lv12
ただでは起きない男	HP30%以下で、受けたダメージの約5%をMPに変換	—	Lv21

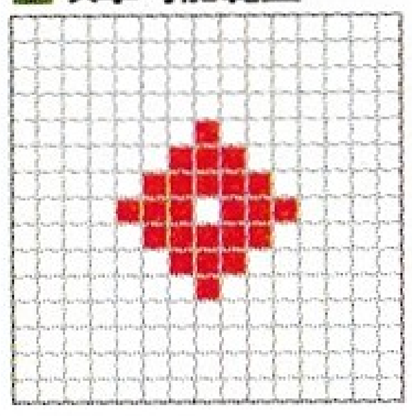
ベラボーマン&ワンダーモモ

メンバー加入ステージ	第1話	ボーナスタイプ	ノーマル
		MA攻撃	開脚ダブルキック



HP	2350	攻撃	96
MP	60	防御	95
攻撃数	5	技術	60
移動	6	速度	41
タイプ	地上	幸運	64

攻撃可能範囲



属性防御　物 →　熱 →　冷 ↓　電 ↑　気 ↓　斥 ↓　E ↑

エリアルヒット_オススメ技連携 | Aerial Hit |

B ←◎ → ◎ → →◎ → ↑◎ → ↓◎ → →◎

ふたりの技を交互に繰り出そう！

ベラボーパンチは、敵の中心に当てるように繰り出さないと攻撃がヒットしない。敵の位置をしっかりと確認しよう。ベラボーキックは、技の出が若干遅いので、ワンダーキックで敵を浮かせてから繰り出すこと。最後は、技の出が早いワンダーキックで締める。



↑ダメージを優先するときは、最後のワンダーキックをワンダーリングに変更しよう。



ベラボーマン
CV 稲田　徹
中村等が"超変身物質"の力で変身した姿。爆田博士から新田四丁目を救ったという過去をもつ。

ワンダーモモ
CV 川澄綾子
神田桃が"超変身物質"の力で変身した姿。本来は単なる役柄だったが、力を得たことで戦うことに。

登場作品　『超絶倫人ベラボーマン』／『ワンダーモモ』（ナムコ）

発売日　1990年7月発売（PCエンジン）／1989年4月発売（PCエンジン）

通常攻撃技一覧 | Attack |

距離	コマンド	属性	技名	HIT	攻撃力		属性	技名	HIT	攻撃力
S	◎	物	ベラボーパンチ	4	130	Lv19→	E	貫通拳	4	150
S	←◎	E	ワンダーリング	1	160	Lv14→	E	ワンダーリング（強）	3	180
S	→◎	物	ワンダーキック	4	130					
S	↑◎	物	ベラボーキック	4	130	Lv8→	E	貫通脚	4	150
S	↓◎	物	ベラボーキック	4	130	Lv24→	気	ワンダータイフーン	6	150
S	△	気、E	ベラボー&ワンダーパワー	12	920					
L	回避	—	ベラボージャンプ	—	—	※Lv20で修得				
	援護	—	かばう							

スキル一覧 | Skill |

スキル名	効果	消費MP	修得Lv・修得タイミング
ダンシング・ブービー	味方1体の1度の防御戦闘のみ防御を25%上昇	15	Lv4
福引券	味方1体にスキル効果の発動をランダムで行う	15	Lv5
素敵なオーダイン	味方1体の1度の攻撃戦闘のみ攻撃数を1上昇	30	Lv16
目蒲線の女	敵1体のAPを1減少&必殺値を30減少	30	Lv19
恋のダークホース	味方1体のAPを10にする	50	Lv21
愛妻弁当	行動開始時に全HPの10%回復	—	Lv1
営業マンの忍耐力	HP30%以下で、防御を20%上昇	—	Lv1
営業マンの知恵	戦闘終了時の入手経験値を10%上昇	—	Lv7
外回りのフットワーク	攻撃後に行動出来る（この時の待機はAP消費量が0）	—	Lv10



ホリ・タイゾウ
CV 古川登志夫
バラデューク奇襲作戦の際、マスヨたちが突入する突破口を開いた特殊工作員。武器は大型杭打ち機。

登場作品 『ディグダグ』（ナムコ）
発売日 1984年5月発売（ファミリーコンピュータ）

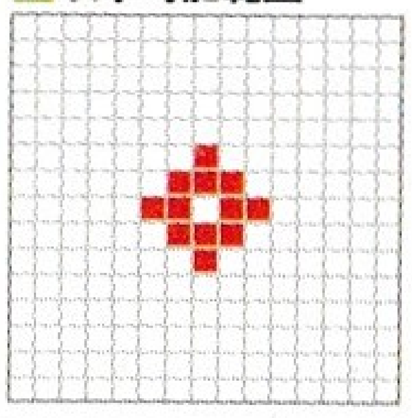
ホリ・タイゾウ

メンバー加入ステージ	第21話	ボーナスタイプ	アイテム
		MA攻撃	風船抜き



HP	3400	攻撃	108
MP	30	防御	95
攻撃数	5	技術	64
移動	6	速度	42
タイプ	地上	幸運	50

攻撃可能範囲



属性防御 物 → 熱 ↑ 冷 ↑ 電 → 気 → 皮 ↓ E →

エリアルヒット_オススメ技連携 Aerial Hit

S ↑◎ → ↓◎ → ◎ → ←◎ → →◎ → ◎ → ←◎

往年の技で、目の前の敵を穿て！

岩石落としは技の出が遅いので、敵の落下速度が遅い序盤で繰り出す。P-3 Bモード・岩盤割りで敵を浮かせたあとに繰り出すP-3 Bモード・掘削は、攻撃がヒットする範囲が狭い。落下してくる敵の動きをよく見て、うまく敵の中心にヒットさせること。



↑P-3 Pモード・O2も攻撃を繰り出すまでに時間がかかる。間髪入れずにすぐに出そう。

通常攻撃技一覧 Attack

距離	コマンド	属性	技名	HIT	攻撃力		属性	技名	HIT	攻撃力
S	◎	物	P-3 Bモード・掘削	4	110	Lv？→	？	？？？	？	？
S	←◎	物	P-3 Pモード・O2	1	200					
S	→◎	物	P-3 Pモード・O2	1	200	Lv23→	熱	P-3 Pモード・H	1	220
S	↑◎	物	岩石落とし	2	140					
S	↓◎	熱	P-3 Bモード・岩盤割り	3	130					
S	△	物、熱	ディグダグスペシャル	12	710					
S	回避カウンター	物	岩石落とし	2	800					
L	回避カウンター	物	岩石落とし	1	800	※Lv27で修得				

スキル一覧 Skill

スキル名	効果	消費MP	修得Lv・修得タイミング
勘に頼る	スキル効果の発動をランダムで行う	10	Lv1
穴に隠れる	しばらく隠れる＆HP回復（技術とLvにより変動）	35	Lv1
P－3リミッター解除	1度の攻撃戦闘のみ攻撃を25％上昇	10	Lv1
発掘	マップ上でアイテムを見つける	10	Lv1
ポンプ	隣接する敵1体の気絶値を30上昇＆1マス後退	20	Lv23
気分屋	行動開始時に攻撃・防御・技術・幸運がランダムで増減	—	Lv1
削岩	破壊コマンドのAP消費量が0になる	—	Lv1
辺境警備隊の心得	HP30％以下で、必殺値の上昇率を攻撃時＆防御時上昇	—	Lv17
冒険家の資質	HP30％以下で、MPの消費量が80％になる	—	Lv21

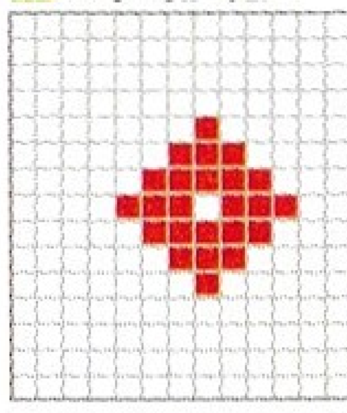
マイク・ハガー

メンバー加入ステージ	第24話	ボーナスタイプ	ダメージ
		MA攻撃	ダブルラリアット



HP	3100	攻撃	113
MP	30	防御	65
攻撃数	6	技術	31
移動	5	速度	37
タイプ	地上	幸運	30

攻撃可能範囲



属性防御 物↑ 熱→ 冷→ 電→ 気↑ 斥↓ E↓

エリアルヒット_オススメ技連携 | Aerial Hit |

S ◎ → ↑◎ → ←◎ → ↓◎ → →◎×4

豪快な技で敵を叩きのめせ！

始動技後のハンマーコンボは、攻撃をすべてヒットさせるため、キャラの顔の高さにまで敵が落下してきてから繰り出そう。終盤は敵の落下速度が速いので、パイルドライバーを繰り出すときは敵が地面に落ちないよう、間を空けずにボタンを連打すること。



↑パイルドライバーは、敵が高く浮いている状態で繰り出すと、うまくヒットしない。



マイク・ハガー
CV 玄田哲章
アメリカ・メトロシティ市長。元プロレスラー。過去に暴力集団マッドギアを壊滅させたことがある。

登場作品 『ファイナルファイト』（カプコン）
発売日 1990年12月発売（スーパーファミコン）

通常攻撃技一覧 | Attack |

距離	コマンド	属性	技名	HIT	攻撃力		属性	技名	HIT	攻撃力
S	◎	物	ハンマーコンボ	4	85	Lv？→	？	？？？	？	？
S	←◎	物	ダブルラリアット	7	75					
S	→◎	物	パイルドライバー	1	180	Lv？→	？	？？？	？	？
S	↑◎	物	ドロップキック	1	180					
S	↓◎	物	フライングボディアタック	2	100					
S	△	物	マッスルボマー	4	600					
L	回避	—	ダブルラリアット	—	—					
	援護	—	かばう							

スキル一覧 | Skill |

スキル名	効果	消費MP	修得Lv・修得タイミング
原始肉	HPを回復（技術とLvにより変動）＆気絶値を小回復	30	Lv1
鋼の肉体	1度の防御戦闘のみ防御を25％上昇	10	Lv1
マッチョポーズ	1度の攻撃戦闘のみ攻撃を25％上昇	10	Lv1
Sハガープレス	隣接する敵1体の気絶値を50上昇＆1マス後退	35	Lv18
マイクアピール	敵1体のAPを1減少	30	Lv21
スーパーヘビー級	攻撃戦闘のみ必殺値の上昇率を25％上昇	—	Lv1
スタミナ勝負	HP30％以下で、防御を20％上昇	—	Lv1
市長の誇り	HP30％以下で、防御戦闘のみ気絶耐性が1段階上昇	—	Lv1
アメリカンプロレス	攻撃戦闘のみ気絶値の上昇率を約25％上昇	—	Lv1



三島平八
CV 郷里大輔
世界に名を馳せる三島財閥総帥で、三島流喧嘩空手の使い手。三島一八の実父で、風間仁には孫にあたる。

登場作品 『鉄拳シリーズ』（ナムコ）
発売日 1995年3月発売（プレイステーション）

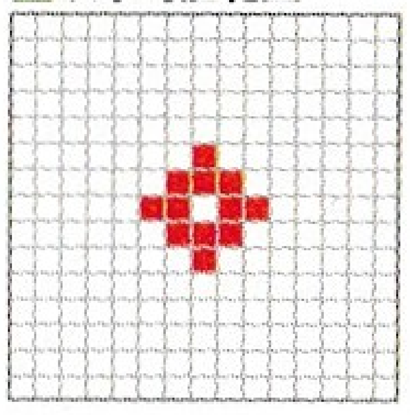
三島平八

メンバー加入ステージ	第27話	ボーナスタイプ	ダメージ
		MA攻撃	パチキ合戦



HP	3400	攻撃	113
MP	60	防御	105
攻撃数	5	技術	79
移動	6	速度	47
タイプ	地上	幸運	80

攻撃可能範囲



属性防御 物⬆ 熱➡ 冷⬇ 電⬆ 気⬆ 戻➡ E➡

エリアルヒット_オススメ技連携 | Aerial Hit |

S ➡◎ → ⬅◎ → ⬇◎×2 → ⬆◎ → ◎ → ⬆◎×2

スキのない強力な攻撃でコンボを決めろ

どの技も攻撃がヒットする範囲がせまいが、技の出が早く攻撃力が高いのが特徴だ。始動技後は無双連拳、瓦割り槍掌とつなぐ。その後の奈落払いは地面スレスレを攻撃するので、敵が地面に落ちる寸前を狙って繰り出すこと。閃光烈拳後は、すぐに風神拳を出そう。



⬆奈落払いを連続で出したあとは敵の落下速度が速くなる。以降の技は早めに繰り出そう。

通常攻撃技一覧 | Attack |

距離	コマンド	属性	技名	HIT	攻撃力		属性	技名	HIT	攻撃力
S	◎	物	閃光烈拳	3	120					
S	⬅◎	物	瓦割り槍掌	2	130	Lv？→	？	？？？	？	？
S	➡◎	物	無双連拳	2	120					
S	⬆◎	電	風神拳	1	160	Lv？→	？	？？？	？	？
S	⬇◎	物	奈落払い	2	130	Lv？→	？	？？？	？	？
S	△	物、電	10連コンボ→鬼瓦	10	700					
S	？？？	？	？？？	？	？	※Lv？で修得				
L	回避	—	影足	—	—					

スキル一覧 | Skill |

スキル名	効果	消費MP	修得Lv・修得タイミング
三島流呼吸法	HPを回復（技術とLvにより変動）＆気絶値を小回復	30	Lv1
特殊ステップ	1度の移動のみ移動量を3マス上昇	10	Lv1
演舞	1度の攻撃戦闘のみ攻撃を25％上昇	10	Lv1
金剛壁の構え	1度の防御戦闘のみ防御を25％上昇	10	Lv1
ひと睨み	敵1体の防御を25％減少＆移動量を3マス減少	25	Lv19
執念深さ	防御戦闘のみ必殺値の上昇率を25％上昇	—	Lv1
鉄拳	破壊コマンドのAP消費量が0になる	—	Lv1
老いてなお健在	行動開始時に全MPの5％回復	—	Lv1
影足	攻撃後に行動出来る（この時の待機はAP消費量が0）	—	Lv21

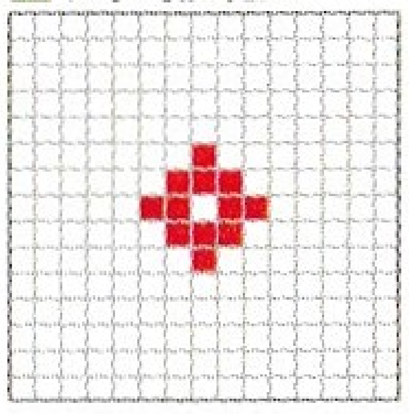
御剣平四郎

メンバー加入ステージ	第14話	ボーナスタイプ	ダメージ
		MA攻撃	太刀魔割



HP	2900	攻撃	118
MP	37	防御	86
攻撃数	6	技術	55
移動	5	速度	33
タイプ	地上	幸運	18

攻撃可能範囲



属性防御	物 ↑	熱 ↑	冷 →	電 ↓	気 →	反 ↓	E ↓

エリアルヒット_オススメ技連携 Aerial Hit

S ↑◎ → ↓◎ → ←◎ → →◎ → ◎×3

ヒット数が多く攻撃力が高い技が揃う

始動技後は朧神楽を繰り出し、敵を高く浮かせよう。その後につなげる風縫は、技の出は早いものの攻撃がヒットする範囲が狭いので、敵の中心に当たるように繰り出すこと。最後は攻撃がヒットする範囲が大きく、攻撃力も高い拝巴を連続で繰り出すのだ。



↑拝巴は、技の出が若干遅い。連続で繰り出す際は、間を空けずにコマンドを入力しよう。



御剣平四郎
CV 森川智之
天賦古砕流・改を極めた"戦国の用心棒"。鉄砲にも勝てる邪剣ソウルエッジを求めて放浪している。

登場作品 『ソウルキャリバーⅡ』（ナムコ）
発売日 2003年3月発売（プレイステーション2・ゲームキューブ・Xbox）

通常攻撃技一覧 Attack

距離	コマンド	属性	技名	HIT	攻撃力		属性	技名	HIT	攻撃力
S	◎	物	拝巴	3	140					
S	←◎	物	風縫	3	140					
S	→◎	物	風縫	3	140	Lv27 →	熱	崩シ大筒	1	160
S	↑◎	物	朧神楽	4	95					
S	↓◎	物	朧神楽	4	95	Lv5 →	物	稲穂刈	2	115
S	△	物	簾宵月	2	700	Lv？ →	？	？？？	？	？
S	防御カウンター	物	火筒返	4	600	※Lv5で修得				
L	完全防御	—	火筒返	—	—	※Lv20で修得				

スキル一覧 Skill

スキル名	効果	消費MP	修得Lv・修得タイミング
体力温存	HPを回復（技術とLvにより変動）＆気絶値を小回復	30	Lv1
岩戸割	隣接する敵1体の防御を25％減少＆1マス後退	15	Lv5
運否天賦	スキル効果の発動をランダムで行う	10	Lv16
魂籠め	1度の攻撃戦闘のみ攻撃を25％上昇	10	Lv21
精神統一	行動後もう1度行動出来る（1フェイズに1回）	60	Lv24
天賦古砕流・改	攻撃戦闘のみ必殺値の上昇率を25％上昇	—	Lv1
胸の傷跡	HP30％以下で、必殺値の上昇率を攻撃時＆防御時上昇	—	Lv5
求道の精神	戦闘終了時の入手経験値を10％上昇	—	Lv14
侍魂	HP30％以下で、防御を20％上昇	—	Lv19



モリガン=アーンスランド
CV 神宮司弥生
アーンスランド家の当主であるサキュバス。戦いは、彼女にとっては退屈しのぎの一環である。

リリス
CV 今井由香
モリガンのもうひとつの"魂"といえる存在。モリガンと一緒に行動し、彼女とよく似た技を使う。

登場作品 『ヴァンパイアシリーズ』（カプコン）
発売日 1996年2月発売（セガサターン）

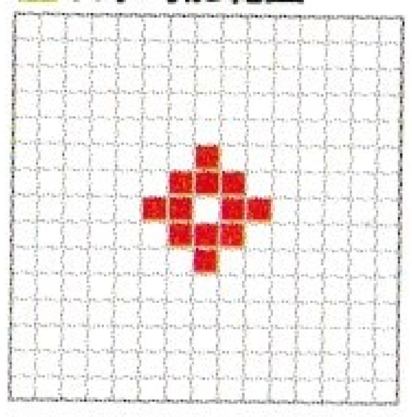
モリガン&リリス

メンバー加入ステージ モリガン=アーンスランド：第10話／モリガン&リリス：第28話 | ボーナスタイプ ノーマル
MA攻撃 ミッドナイトフェスティバル



HP	2250(2600)	攻撃	106(110)
MP	78(100)	防御	88(102)
攻撃数	6	技術	53
移動	7	速度	45
タイプ	飛行	幸運	30(40)

攻撃可能範囲



属性防御 物 → 熱 → 冷 ↓ 電 → 気 → 魔 ↑ E ↑

エリアルヒット_オススメ技連携 | Aerial Hit

S ↑◎ → →◎ → ↓◎ → ◎ → ←◎×3

すばやい攻撃で強力なコンボを叩き込め！

攻撃力が高いソウルフィストを連続で決めるのがポイント。シャドウブレイドで敵を浮かせたあとは、チェーンコンボを繰り出して敵を浮かせ続ける。ソウルフィストは若干技の出が遅いので、その後は敵が地面に落ちないように間を空けずに連続で繰り出そう。



↑エリアルボーナスを多く得たいなら、ソウルフィストをヒット数の多い技に変える。

通常攻撃技一覧 | Attack

距離	コマンド	属性	技名	HIT	攻撃力		属性	技名	HIT	攻撃力
S	◎	物	チェーンコンボ	3	100					
S	←◎	魔	ソウルフィスト	1	160	第27話クリア後	魔	ソウルフラッシュ	1	160
S	→◎	物	パラサイトロール	4	90	第27話クリア後	物	メリーターン	5	90
S	↑◎	物	シャドウブレイド	3	100	第27話クリア後	物	シャイニングブレイド	3	100
S	↓◎	物	シャドウブレイド	3	100	Lv？	？	？？？	？	？
S	△	物	ダークネスイリュージョン	14	680(650)					
S	防御カウンター	物	GCシャドウブレイド	3	700(400)	※Lv23で修得				
S	？？？	？	？？？	？	？	※Lv？で修得				
L	回避カウンター	物	バルキリーターン	5	700(400)	※Lv13で修得				

※（ ）内の数字は、リリス加入後のもの。

スキル一覧 | Skill

スキル名	効果	消費MP	修得Lv・修得タイミング
夢魔の誘惑	敵1体の攻撃を50％減少＆防御を50％減少	40	Lv1
アストラルビジョン	1度の攻撃戦闘のみ攻撃数を1上昇	20	Lv9
投げキッス・モリガン	味方1体の必殺値を15～25上昇	35	Lv15
夢魔のキッス	隣接する敵1体から全MPの30％を吸収	15	Lv18
投げキッス・リリス	味方1体のAPを10にする	50	第27話クリア後
気分屋	行動開始時に攻撃・防御・技術・幸運がランダムで増減	—	Lv1
消えるのはイヤ	HP30％以下で、攻撃を20％上昇	—	第27話クリア後
シェルキック	破壊コマンドのAP消費量が0になる	—	Lv13
痛いのもいい	防御戦闘のみ必殺値の上昇率を25％上昇	—	Lv17

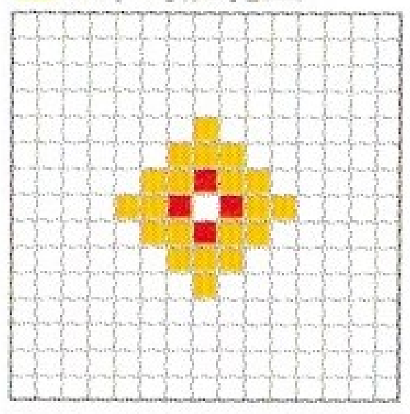
リュウ

メンバー加入ステージ	第9話	ボーナスタイプ	ダメージ
		MA攻撃	双龍拳／正義と勇気の3プラトン



HP	2900	攻撃	120
MP	50	防御	85
攻撃数	5	技術	65
移動	6	速度	43
タイプ	地上	幸運	31

攻撃可能範囲



属性防御　物 →　熱 →　冷 →　電 ↑　気 ↑　疒 ↓　E ↓

エリアルヒット_オススメ技連携 | Aerial Hit |

S ←◎ → →◎ → ◎ → ↑◎ → ↓◎

スキのない技で堅実な連続攻撃を！

始動技後に竜巻旋風脚を連続でヒットさせて敵を浮かせ続けよう。続くターゲットコンボで、さらに敵を高く浮かせたら、昇龍拳で攻撃だ。鳩尾砕きは敵が高く浮いている状態ではすべて攻撃がヒットしないので、敵が地面に落ちる寸前に繰り出すこと。



↑竜巻旋風脚の攻撃をすべてヒットさせるには、敵の中心を狙うように繰り出すといい。



リュウ

CV 森川智之

"真の格闘家"を目指し、日々是修行のさすらいの格闘家。親友のケンは、永遠のライバルでもある。

登場作品	『ストリートファイターシリーズ』（カプコン）
発売日	1992年6月発売（スーパーファミコン）

通常攻撃技一覧 | Attack |

距離	コマンド	属性	技名	HIT	攻撃力		属性	技名	HIT	攻撃力
S	◎	物	ターゲットコンボ	2	150					
S	←◎	物	竜巻旋風脚	3	150	Lv16 →	物	上段足刀蹴り	1	170
S	→◎	物	竜巻旋風脚	3	150	第29話：ベガVSリュウイベント後	物	真空竜巻旋風脚	7	170
S	↑◎	物	昇龍拳	1	180					
S	↓◎	物	鳩尾砕き	3	110					
S	△	物	真空竜巻旋風脚	7	730	第29話：ベガVSリュウイベント後	物	真・昇龍拳	6	780
L	◎	気	波動拳	1	95					
L	←◎	熱	灼熱波動拳	1	95					
L	→◎	熱	灼熱波動拳	1	95					
L	↑◎	気	波動拳	1	95	Lv27 →	電	電刃波動拳	1	115
L	↓◎	気	波動拳	1	95	Lv27 →	電	電刃波動拳	1	115
L	△	気	真空波動拳	7	990					
S	防御カウンター	物	ブロッキング→昇龍拳	2	800	※Lv14で修得				

スキル一覧 | Skill |

スキル名	効果	消費MP	修得Lv・修得タイミング
呼吸法	HPを回復（技術とLvにより変動）＆気絶値を小回復	30	Lv1
師匠の教え	1度の攻撃戦闘のみ攻撃数を1上昇	20	Lv9
打点をずらす	1度の防御戦闘のみ防御を25％上昇	10	Lv10
木々の囁き	スキル効果の発動をランダムで行う	10	Lv15
電刃波動拳	隣接する敵1体の気絶値を50上昇＆1マス後退	35	Lv18
求道の精神	戦闘終了時の入手経験値を10％上昇	—	Lv1
折れない心	防御戦闘のみ必殺値の上昇率を25％上昇	—	Lv16
心の力	HP30％以下で、攻撃を20％上昇	—	Lv20
風の拳	MPの消費量が80％になる	—	Lv22



レイレイ
CV 根谷美智子
仙術師の姉妹がキョンシーとなった姿。彼女は妹のレイレイで、姉は額のお札に変身している。

鳳鈴（フォンリン）
CV 荒木香恵
中国安全部所属の工作員。幼い頃から厳しい訓練を受けている戦いのエキスパートだ。

登場作品	『ヴァンパイアシリーズ』／『ガンサバイバー4』（カプコン）
発売日	1996年2月発売（セガサターン）／ 2003年2月発売（プレイステーション2）

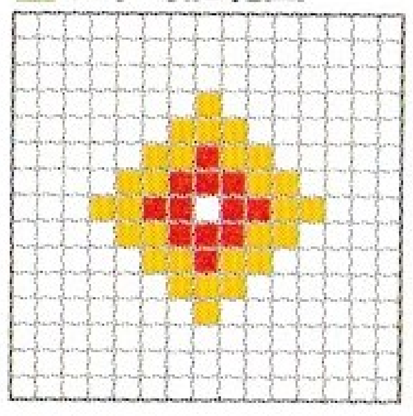
レイレイ＆鳳鈴

メンバー加入ステージ	第2話	ボーナスタイプ	アイテム
		MA攻撃	一斉射撃



HP	2050	攻撃	95
MP	67	防御	108
攻撃数	5	技術	42
移動	6	速度	38
タイプ	地上	幸運	50

攻撃可能範囲



属性防御　物 →　熱 ↓　冷 ↓　電 →　気 ↑　斥 ↑　E →

エリアルヒット_オススメ技連携 | Aerial Hit |

S ◎ → ↓◎ → ↑◎ → →◎ → ←◎

近距離攻撃を攻撃のメインに！

蹴りを連続で繰り出すサマーソルトは、ヒットする範囲は広いが、攻撃と攻撃の間に間隔があるので、敵の落下速度の遅い序盤に出しておこう。手榴弾を連続でヒットさせて敵を浮かせたら、返響器、旋風舞とつなげる。旋風舞は、敵が地面に落ちる寸前を狙って出そう。



↑旋風舞は技を出したあとにスキができるので、戦闘の最後に繰り出すこと。

通常攻撃技一覧 | Attack |

距離	コマンド	属性	技名	HIT	攻撃力		属性	技名	HIT	攻撃力
S	◎	物	サマーソルトキック	3	150					
S	←◎	物	旋風舞	3	130					
S	→◎	物	返響器	4	120	Lv11→	物	EX返響器	9	140
S	↑◎	熱	手榴弾	3	130	Lv23→	物	地霊刀	3	170
S	↓◎	熱	手榴弾	3	130					
S	△	物	天雷破	15	810					
L	◎	物	サイレンサーハンドガン	1	120					
L	←◎	物	アサルトライフル	5	80					
L	→◎	物	暗器砲	1	120	Lv7→	物	暗器砲（強）	1	140
L	↑◎	物	EX暗器砲	3	95	Lv16→	熱	中華弾	2	110
L	↓◎	物	EX暗器砲	3	95					
S	防御カウンター	物	GC返響器	4	720	※Lv5で修得				
L	防御カウンター	物	サイレンサーハンドガン	1	600	※Lv20で修得				
	援護	—	かばう							

スキル一覧 | Skill |

スキル名	効果	消費MP	修得Lv・修得タイミング
救急スプレー投げ	味方1体のHPを回復（技術とLvにより変動）	45	Lv1
お札交換	スキル効果の発動をランダムで行う	10	Lv12
離猛魂	1度の攻撃戦闘のみ攻撃を25％上昇	10	Lv18
岩石投げ	隣接する敵1体の気絶値を50上昇＆1マス後退	35	Lv20
キョンシーの気概	HP30％以下で、防御を20％上昇	—	Lv1
冷静な分析力	HP30％以下で、必殺値の上昇率を攻撃時＆防御時上昇	—	Lv4
暗器探し	攻撃戦闘のみアイテムゲットボーナスの出現頻度が上昇	—	Lv9
空中ダッシュ	攻撃後に行動出来る（この時の待機はAP消費量が0）	—	Lv14

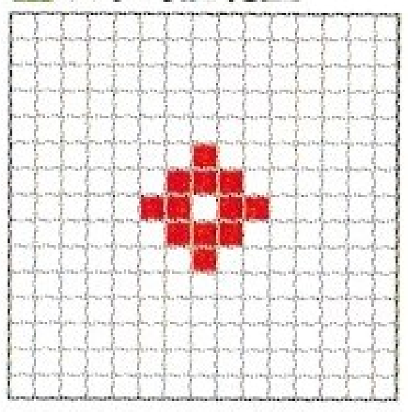
ローズ

■メンバー加入ステージ	第29話	■ボーナスタイプ	ノーマル
		■MA攻撃	—



HP	3000	攻撃	107
MP	65	防御	93
攻撃数	6	技術	61
移動	7	速度	40
タイプ	地上	幸運	50

■攻撃可能範囲



属性防御	物	熱	冷	電	気	疗	E
	→	→	→	↑	↑	↑	↓

■エリアルヒット_オススメ技連携 | Aerial Hit |

S ◎→←◎→→◎→↓◎→↑◎→↓◎→↑◎→↓◎→↑◎

多彩な技で空中コンボを組み立てよう！

技の出が早いソウルリフレクトと、技の出が遅いソウルスルーを組み合わせることで、ヒット数が多く、大きなダメージを与えられる。タロットカードをヒットさせたあとは、ソウルリフレクトとソウルスルーのセットを間髪空けずに連続で繰り出そう。



↑6回目以降の技をヒット数の多い技に変えれば、アイテムゲットのボーナスがつく。



ローズ
CV 根谷美智子
謎の占い師。精神力を物質に変える"ソウルパワー"の使い手だ。ベガの暴走を止めるために戦う。

登場作品 『ストリートファイターシリーズ』（カプコン）
発売日 1992年6月発売（スーパーファミコン）

■通常攻撃技一覧 | Attack |

距離	コマンド	属性	技名	HIT	攻撃力		属性	技名	HIT	攻撃力
S	◎	気	ソウルスパイラル	3	100					
S	←◎	気	ソウルスパーク	1	120	Lv？→	？	？？？	？	？
S	→◎	魔	タロットカード	1	130					
S	↑◎	物	ソウルスルー	1	140	Lv？→	？	？？？	？	？
S	↓◎	気	ソウルリフレクト	3	110					
S	△	気	オーラソウルスパークLV3	6	600					
L	回避カウンター	気	ソウルリフレクト	1	400					

■スキル一覧 | Skill |

スキル名	効果	消費MP	修得Lv・修得タイミング
テンパランス	味方1体のHPを回復（技術とLvにより変動）	45	Lv1
マジシャン	味方1体にスキル効果の発動をランダムで行う	15	Lv1
ストレングス	味方1体の1度の攻撃戦闘のみ攻撃を25％上昇	15	Lv1
チャリオット	味方1体の必殺値を15～25上昇	35	Lv1
ジャッジメント	味方全員のHPを回復（技術とLvにより変動）	60	Lv21
ワールド	味方1体を自分の後に行動させる（1フェイズに1回）	70	Lv24
ソウルドレイン	隣接する敵1体から全MPの30％を吸収	15	Lv22
タロット占い	行動開始時に攻撃・防御・技術・幸運がランダムで増減	—	Lv1
ソウルスパイラル	破壊コマンドのAP消費量が0になる	—	Lv1
特殊素材のマフラー	防御戦闘のみ必殺値の上昇率を25％上昇	—	Lv1
ミステリアス	HP30％以下で、受けたダメージの約5％をMPに変換	—	Lv25



ロール・キャスケット
CV よこざわけい子
ロックのパートナー。遺跡発掘時にはオペレーターとしてバックアップする。メカニックの腕は天才的。

ロック・ヴォルナット
CV 田中真弓
A級ライセンスを持つディグアウター。彼の出生には何か重大な秘密が隠されているようだ。

登場作品 『ロックマンDASHシリーズ』（カプコン）
発売日 1997年12月発売（プレイステーション）

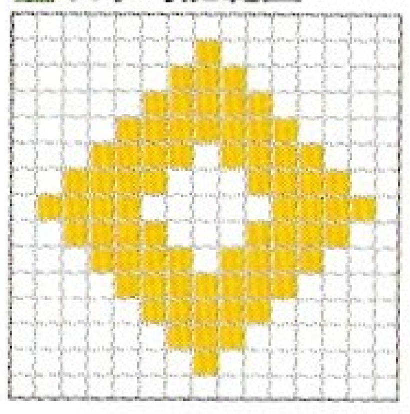
ロック&ロール

メンバー加入ステージ	第21話	ボーナスタイプ	アイテム
		MA攻撃	—



HP	2950	攻撃	102
MP	40	防御	98
攻撃数	6	技術	54
移動	7	速度	47
タイプ	地上	幸運	50

攻撃可能範囲



属性防御 物 → 熱 ↑ 冷 ↑ 電 ↑ 気 ↓ 戻 ↓ E →

エリアルヒット_オススメ技連携 | Aerial Hit |

L ←◎ → ↑◎ → →◎ → ↓◎ → ◎×5

遠距離から強力な攻撃をしかけよう！

マシンガンアームは技の出が遅いので、敵の落下速度が遅い始動技のあとと、バスターキャノンで敵を浮かせたあとに繰り出す。後半に連続で繰り出すロックバスターは、タイミングを外すと攻撃がヒットせずコンボが途切れてしまう。しっかりと敵の中心を狙おう。



↑敵の落下速度は徐々に速まるので、後半の技もそれに合わせて早めに出すこと。

通常攻撃技一覧 | Attack |

距離	コマンド	属性	技名	HIT	攻撃力		属性	技名	HIT	攻撃力
L	◎	E	ロックバスター	3	110	Lv24 →	電、E	クラッシュボム	7	130
L	←◎	物	マシンガンアーム	5	90					
L	→◎	物	マシンガンアーム	5	90	Lv30 →	熱	ホーミングミサイル	6	110
L	↑◎	E	バスターキャノン	1	150					
L	↓◎	E	バスターキャノン	1	150	Lv23 →	熱	ハイパーシェル	3	170
L	△	E	シャイニングレーザー	10	700					
L	完全防御	—	シールドアーム	—	—					
	援護	—	かばう							

スキル一覧 | Skill |

スキル名	効果	消費MP	修得Lv・修得タイミング
ロールの手作り弁当	HPを回復（技術とLvにより変動）＆気絶値を小回復	30	Lv1
ディグアウト	マップ上でアイテムを見つける	10	Lv1
スナイプユニット	1度の攻撃戦闘のみ攻撃数を1上昇	20	Lv20
開発用パーツ回収	隣接する敵1体から所持アイテムを奪う	25	Lv21
サードアーマー	1度の防御戦闘のみ防御を25％上昇	10	Lv22
ロールのメンテナンス	行動後もう1度行動出来る（1フェイズに1回）	60	Lv23
鋼の冒険心	戦闘終了時の入手経験値を10％上昇	—	Lv1
ドリルアーム	破壊コマンドのAP消費量が0になる	—	Lv1
バキュームアーム	敵を倒した時の入手金を10％上昇	—	Lv17
ローラーダッシュ	攻撃後に行動出来る（この時の待機はAP消費量が0）	—	Lv18

ロック&ロール

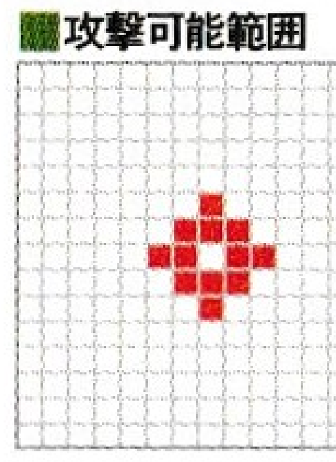
ワルキューレ

メンバー加入ステージ	第16話	ボーナスタイプ	ノーマル
		MA攻撃	女神降臨



HP	2500	攻撃	78
MP	60	防御	128
攻撃数	6	技術	64
移動	7	速度	41
タイプ	地上	幸運	50

攻撃可能範囲



属性防御　物 → 熱 ↓ 冷 → 電 → 気 → 反 ↑ E ↓

エリアルヒット_オススメ技連携　Aerial Hit

S ←◎ → ↓◎ → ◎ → ↑◎ → →◎ → ←◎×2

強力で使いやすい技が揃う優秀な女戦士

飛翔突きは、攻撃力は高いが、技の出が非常に遅い。コンボが途切れないように、ワルキュリアストライクと竜巻の術で敵を高く浮かせてから繰り出そう。その後は攻撃力が高く、攻撃がヒットする範囲の広い風切りの石で、敵が地面に落ちないようにする。



↑竜巻の術と分身の術は、敵を浮かせられるうえ、ヒット数も多い優秀な技だ。



ワルキューレ
CV 井上喜久子
乙女の騎士。剣技と魔法を使い、ゾウナ、カムーズといった悪の化身からマーベルランドを救った。

登場作品 『ワルキューレの伝説』（ナムコ）

発売日 1990年8月発売（PCエンジン）

通常攻撃技一覧　Attack

距離	コマンド	属性	技名	HIT	攻撃力		属性	技名	HIT	攻撃力
S	◎	物	ワルキュリアストライク	3	130					
S	←◎	魔	風切りの石	1	180	Lv15 →	魔	楔の魔石	4	200
S	→◎	物	飛翔突き	1	180					
S	↑◎	魔	竜巻の術	4	115	Lv27 →	魔	サイクロンの術	4	135
S	↓◎	魔	分身の術	4	115	Lv？ →	？	？？？	？	？
S	△	魔	ワルキュリアセイバー	10	680					
S	防御カウンター	物	ガードインパクト	1	800	※Lv12で修得				
L	？？？	？	？？？	？	？	※Lv？で修得				
	援護	—	かばう							

スキル一覧　Skill

スキル名	効果	消費MP	修得Lv・修得タイミング
花の術	味方1体のHPを回復（技術とLvにより変動）	45	Lv1
鏡の術	1度の攻撃戦闘のみ攻撃数を1上昇	20	Lv13
乙女の祈り	味方1体にスキル効果の発動をランダムで行う	15	Lv26
雪の術	敵1体の攻撃数を1減少＆移動量を3マス減少	30	Lv30
スーパーマント	HP30％以下で、必殺値の上昇率を攻撃時＆防御時上昇	—	Lv1
パワーオノ	破壊コマンドのAP消費量が0になる	—	Lv1
？？？	？？？	？	？
？？？	？？？	？	？

主人公の前に立ちはだかる強敵たち

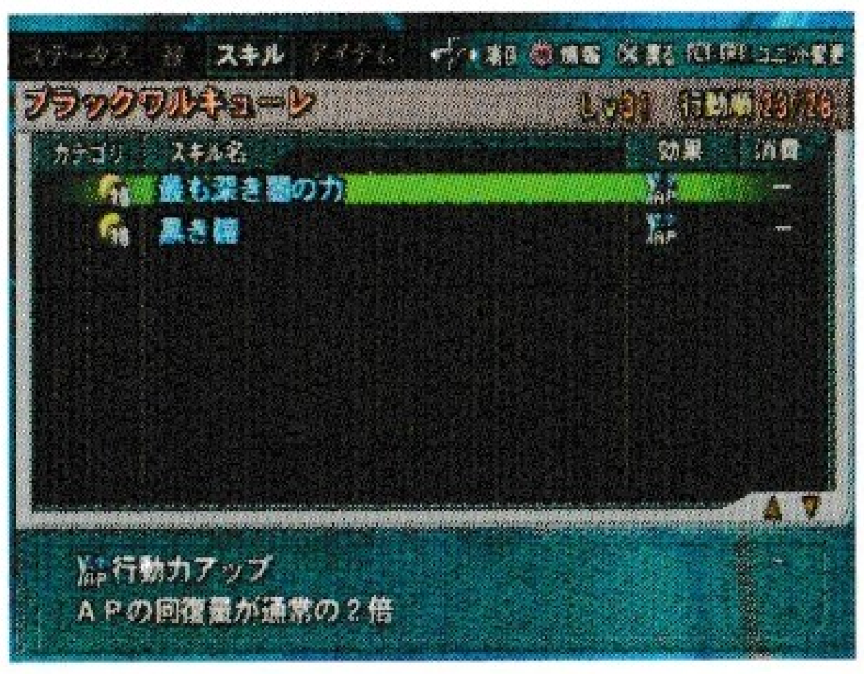
NAMCO × CAPCOM

各ステージでは、主人公たちよりも高い能力をもつ敵も数多く出現する。ここでは、強敵と呼ぶにふさわしいキャラクターを紹介する。

敵特有のAUTOスキルを把握しておこう

敵のなかにはAUTOスキルをもっているものもいる。その効果は、主人公たちのスキルにはないものが多くどれも強力だ。とくにやっかいなのがAPの回復量が２倍になるAUTOスキル。これをもつ敵の行動回数は単純に多くなり、味方ユニットがピンチに陥れられることも多々あるのだ。

※スキルは第30話までに登場するLvを掲載しています。

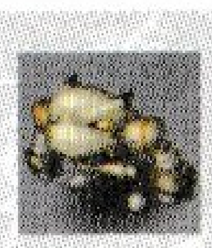


←APの回復量が2倍になるAUTOスキルは、ボス級の敵なら、ほぼ修得している。敵側の基本のスキルなのだ。

強敵リストさくいん

ゴブリン

EnemyFile-01


登場作品『ゼノサーガ　エピソードⅠ』

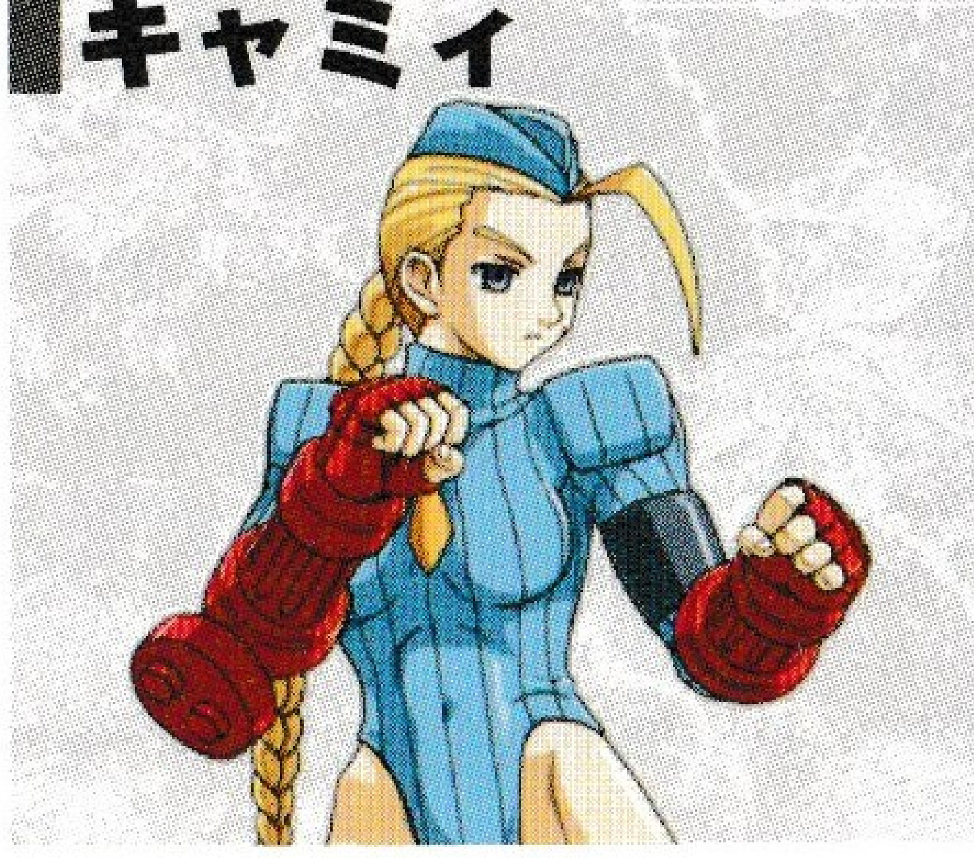
Profile すべてが謎に包まれている、グノーシスと呼ばれる存在の一種。実在事象と異なる領域に存在し、通常は触れることができない。肉弾戦を得意としている。

登場ステージ
プロローグ1、第13話、第16話、第17話、第22話、第27話

スキル名	効果	修得Lv
	—	

キャミィ

EnemyFile-02





登場作品『ストリートファイターシリーズ』

Profile 秘密結社シャドルー所属のベガ親衛隊員。ベガのスペアボディとして創られた強化兵士であり、同じDNAをもつ。コードネームは“キラービー”。

登場ステージ
プロローグ1、第4話、第14話、第18話、第23話

スキル名	効果	修得Lv
サイコパワー	APの回復量が通常の2倍	20
強化兵士	防御戦闘のみAPが1回復（MA攻撃を除く）	26

ユーニ

EnemyFile:03





■登場作品『ストリートファイターシリーズ』

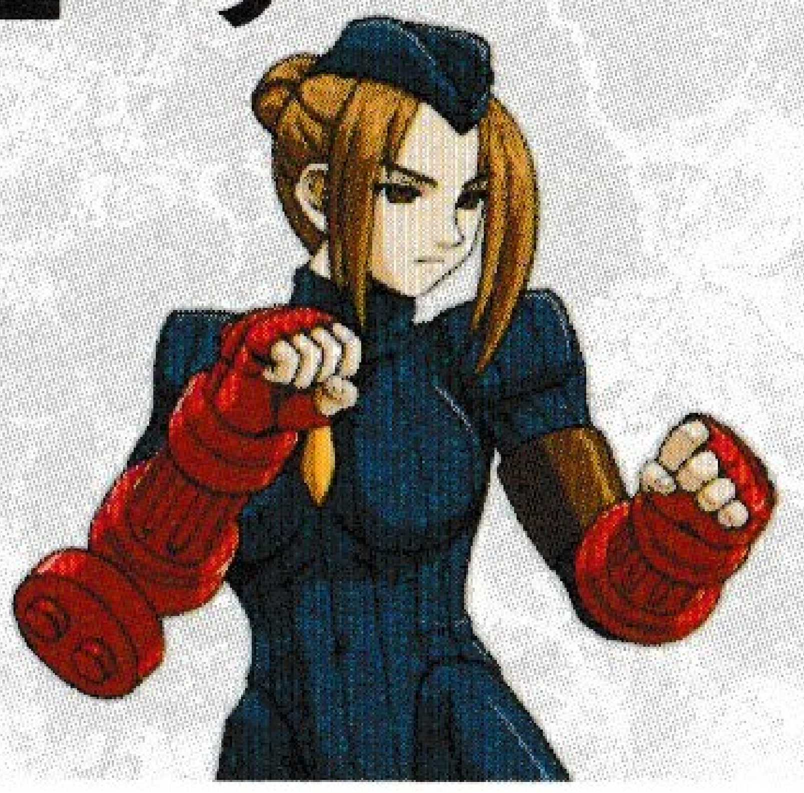
■Profile 秘密結社シャドルーに所属するベガ親衛隊員。最新科学技術と悪魔のテクノロジーが生んだ強化兵士のひとりである。同じ親衛隊員ユーリとともに行動する。

■登場ステージ
プロローグ1、第4話、第15話、第18話、第23話、第29話

スキル名	効果	修得Lv
強化兵士	防御戦闘のみAPが1回復（MA攻撃を除く）	25
サイコパワー	APの回復量が通常の2倍	29

ユーリ

EnemyFile:04





■登場作品『ストリートファイターシリーズ』

■Profile 秘密結社シャドルーに所属する強化兵士。ユーニと同じくベガ親衛隊員であり、つねに彼女と行動をともにする。感情に乏しく、その顔に表情はない。

■登場ステージ
プロローグ1、第4話、第15話、第18話、第23話、第29話

スキル名	効果	修得Lv
強化兵士	防御戦闘のみAPが1回復（MA攻撃を除く）	25
サイコパワー	APの回復量が通常の2倍	29

ジョーカー

EnemyFile:05





■登場作品『クロノアヒーローズ』

■Profile 道化師のような姿をした幻獣のボス。狡猾で計算高い。体を離れて自在に動く両手が武器だ。また、幻術を使い、火炎を操るフラワージョーカーに変身できる。

■登場ステージ
プロローグ2、第1話、第7話、第15話、第26話

スキル名	効果	修得Lv
無駄ですよ	スキルの使用対象にならない＆状態異常無効化	16
キュートなパワー	APの回復量が通常の2倍	28
道化師の心得	防御戦闘のみAPが1回復（MA攻撃を除く）	28

源義経

EnemyFile:06





■登場作品『源平討魔伝』

■Profile かつて魔族を率いて平家を滅ぼし、地を征した源氏の武将。平景清に一度は倒されたが、再び地獄から舞い戻る。源氏の総大将、源頼朝は異母兄にあたる。

■登場ステージ
プロローグ3、第11話、第26話、第28話、第30話

スキル名	効果	修得Lv
源氏の誇り	防御戦闘のみAPが1回復（MA攻撃を除く）	28
八艘跳び	APの回復量が通常の2倍	31

武蔵坊弁慶

EnemyFile:07





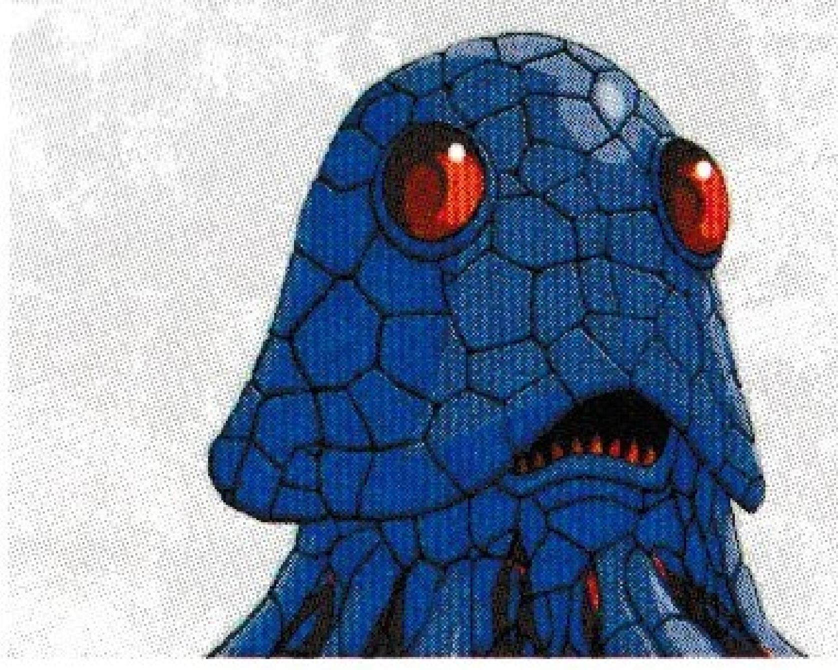
■登場作品『源平討魔伝』

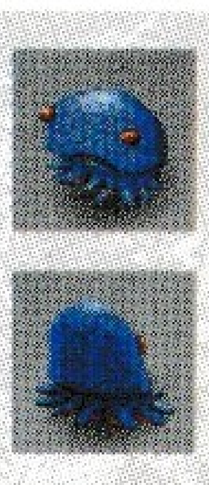
■Profile 源義経に仕える屈強な僧兵。幼名は鬼若という。平景清に一度は倒されたものの、再び地獄から舞い戻った。巨大な鉄棒や鉄球を軽々と扱う怪力の持ち主だ。

■登場ステージ
プロローグ3、第11話、第26話、第28話、第30話

スキル名	効果	修得Lv
源氏の誇り	防御戦闘のみAPが1回復（MA攻撃を除く）	28
仁王立ち	気絶効果を全て無効化する	33

ギリィ・オクティ





■登場作品『バラデューク』

■Profile 地下要塞バラデュークに数多く生息する凶悪な宇宙生物・オクティ族の一種。体内からブラヌラ、スキフラと呼ばれるモンスターを放つことができる。

■登場ステージ

プロローグ3、第10話、第12話、第18話、第21話、第28話、第30話

スキル名	効果	修得Lv
	—	

レッドアリーマー・ジョーカー





■登場作品『魔界村シリーズ』

■Profile 魔界村に生息する巨大な赤い悪魔。レッドアリーマーたちを束ねる王であり。ほかのレッドアリーマーは、このモンスターによって産み出されたとされている。

■登場ステージ

プロローグ4、第10話、第19話、第28話

スキル名	効果	修得Lv
？？？	？？？	？
？？？	？？？	？

ザベル＝ザロック





■登場作品『ヴァンパイアシリーズ』

■Profile “メタルの神”と呼ばれた名ギタリストのゾンビ。魔界の帝王オゾムによってその力が与えられた。キョンシーであるレイレイに、一方的にラブコールを送る。

■登場ステージ

プロローグ5、第8話、第17話、第25話、第28話

スキル名	効果	修得Lv
パンク魂	APの回復量が通常の2倍	28
ゾンビの意地	防御戦闘のみAPが1回復（MA攻撃を除く）	28

アマゾーナ





■登場作品『ワンダーモモ』

■Profile ミュージカル“ワンダーモモ”でのモモのライバル役だが、ドルアーガの魔力によって操られ、敵として戦うことに。鎧に身を包み、大剣で攻撃してくる。

■登場ステージ

第1話、第8話、第17話、第28話

スキル名	効果	修得Lv
アマゾーナの鎧	防御戦闘のみAPが1回復（MA攻撃を除く）	31
？？？	？？？	？

ブラックベラボー





■登場作品『超絶倫人ベラボーマン』

■Profile ベラボーマンのライバル。ベラボーマンと同じ能力をもち、手足を伸ばして攻撃する。正体は、中村等が勤める保険会社の商売仇“ミロ保険”の営業マン・妙島。

■登場ステージ

第2話、第14話、第17話、第28話

スキル名	効果	修得Lv
ベラボースーツ	防御戦闘のみAPが1回復（MA攻撃を除く）	31
？？？	？？？	？

ジャンガ

EnemyFile:13





■登場作品『クロノアヒーローズ』

■Profile “毒のツメのジャンガ”の異名をもつ賞金稼ぎで、ガンツの父親バッツの仇。かつてバッツとは名コンビと呼ばれたが、実は彼を利用していただけであった。

■登場ステージ
第3話、第6話、第7話、第15話、第26話

スキル名	効果	修得Lv
賞金稼ぎの知恵	防御戦闘のみAPが1回復（MA攻撃を除く）	28
？？？	？？？	？

豪鬼

EnemyFile:14





■登場作品『ストリートファイターシリーズ』

■Profile “拳を極めし者”。“殺意の波動”をまとい“死合う”にふさわしい相手を求めてさまよう孤高の拳士。リュウとケンの師匠ゴウケンの実弟である。

■登場ステージ
第3話、第9話、第13話、第24話、第29話

スキル名	効果	修得Lv
殺意の波動	APの回復量が通常の2倍	1
受け身	防御戦闘のみAPが1回復（MA攻撃を除く）	28

沙夜

EnemyFile:15





■登場作品 オリジナル

■Profile 『森羅』と敵対する組織『逢魔』の構成員。“后暁”と呼ばれる５種類の武器を使いこなす。10年前の事件で、零児の頭に傷をつけたのは彼女である。

■登場ステージ
第2話、第4話、第10話、第11話（または第12話）、第14話、第17話、第19話、第23話、第26話、第29話

スキル名	効果	修得Lv
桔梗印の型	APの回復量が通常の2倍	1
身固の型	防御戦闘のみAPが1回復（MA攻撃を除く）	24
？？？	？？？	？
？？？	？？？	？

※第4話に出現する？？？は「桔梗印の型」のみもっている。また、沙夜と一緒に出現する毒馬頭、毒牛頭も「桔梗印の型」をもっている。

デビルカズヤ

EnemyFile:16





■登場作品『鉄拳シリーズ』

■Profile 風間仁の父・三島一八の内に流れる『デビル因子』が目覚め、具現化した姿。宙に浮き、目からビームを放つ能力をもつほか、三島流喧嘩空手も使いこなす。

■登場ステージ
第5話、第13話、第23話、第29話

スキル名	効果	修得Lv
デビル因子	APの回復量が通常の2倍	16
受け身	防御戦闘のみAPが1回復（MA攻撃を除く）	27

木曽義仲

EnemyFile:17





■登場作品『源平討魔伝　巻ノ弐』

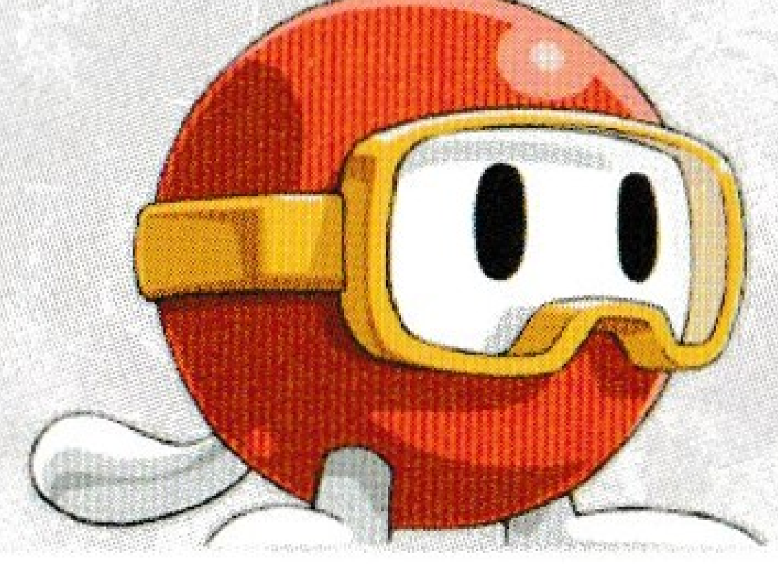
■Profile 平景清に倒されるも、地獄から舞い戻った源氏の武将。源頼朝・義経の従兄弟にあたる。幼名は駒王丸。正式な名前を木曽次郎義仲という。

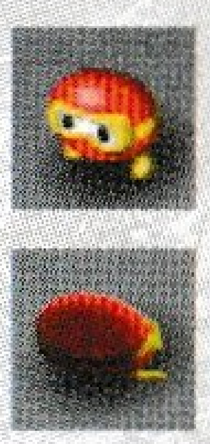
■登場ステージ
第9話、第12話、第28話

スキル名	効果	修得Lv
源氏の鎧	スキルの使用対象にならない＆状態異常無効化	30
源氏の誇り	防御戦闘のみAPが1回復（MA攻撃を除く）	30

プーカァ

EnemyFile:18





■登場作品『ディグダグ』

■Profile 水中メガネをかけた赤いビーチボールのようなモンスター。"目変化"というワープ移動をすることができる。天現寺ひろみ曰く「ちょっとカワイイかも」。

■登場ステージ 第12話、第21話、第28話、第30話

スキル名	効果	修得Lv
	—	

ヴェロキラプトル

EnemyFile:19





■登場作品『ディノクライシスシリーズ』

■Profile 白亜紀後期に生息していた二足歩行をする小型肉食恐竜。後足に大きなカギ爪をもつ。気性は荒く、獰猛。その名前の意味は"敏捷な盗人"である。

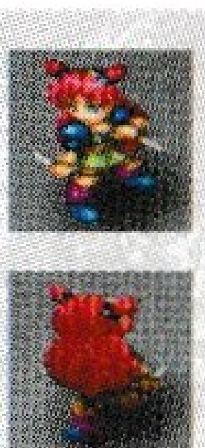
■登場ステージ 第14話、第16話、第17話、第18話、第24話

スキル名	効果	修得Lv
	—	

わや姫

EnemyFile:20





■登場作品『超絶倫人ベラボーマン』

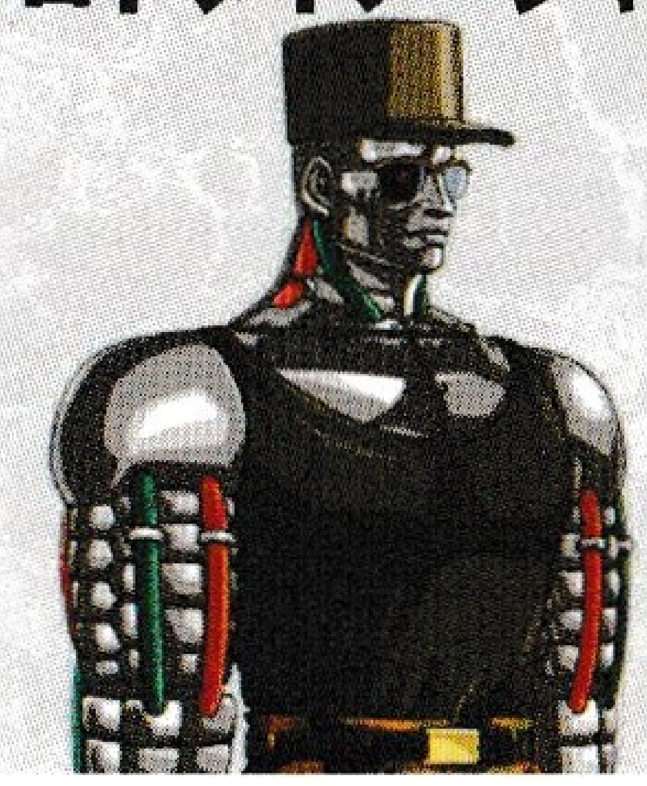
■Profile 爆田博士が造った女忍者型戦闘用アンドロイド。夢想抜刀流の技がプログラミングされている。手裏剣を投げたり空中を駆けるなど、多彩な攻撃法をもつ。

■登場ステージ 第14話、第17話、第25話

スキル名	効果	修得Lv
リミッターオーバー	APの回復量が通常の2倍	28

プロトタイプ・ジャック

EnemyFile:21





■登場作品『鉄拳シリーズ』

■Profile 旧ソビエト連邦が生んだ天才科学者・Dr.ボスコノビッチにより開発された軍事用人造人間ジャックシリーズの試作タイプ。試作とはいえ、その能力は高い。

■登場ステージ 第14話、第18話、第25話

スキル名	効果	修得Lv
	—	

ブラックワルキューレ

EnemyFile:22





■登場作品『ワルキューレの伝説』

■Profile 死と破壊を司る女神で、ワルキューレの対極に位置する黒き堕天の騎士。かつて"黄金の種"事件の際に"時の狭間"に封印された。死者を甦らせる力をもつ。

■登場ステージ 第15話、第16話、第24話、第26話、第27話

スキル名	効果	修得Lv
最も深き闇の力	APの回復量が通常の2倍	1
黒き鎧	防御戦闘のみAPが1回復（MA攻撃を除く）	28

アーマーキング

EnemyFile:23





■登場作品『鉄拳シリーズ』

■Profile 黒い豹のマスクをかぶったプロレスラー。初代キングのライバル、かつ2代目キングの師匠である。酒場での暴力事件に巻き込まれ、命を落としたはずだが……？

■登場ステージ

第16話、第25話、第27話

スキル名	効果	修得Lv
アーマー	気絶効果を全て無効化する	1
フットワーク	APの回復量が通常の2倍	28
受け身	防御戦闘のみAPが1回復（MA攻撃を除く）	28

ローズ

EnemyFile:24





■登場作品『ストリートファイターシリーズ』

■Profile ジェノバの占い師。精神力を物質に変換する“ソウルパワー”の使い手である。かつて秘密結社シャドルーの総帥ベガに師事し、その暴走を止めるために戦った。

■登場ステージ

第16話、第24話、第27話

スキル名	効果	修得Lv
ソウルパワー	スキルの使用対象にならない＆状態異常無効化	21
ソウルパワーの共鳴	APの回復量が通常の2倍	28
受け身	防御戦闘のみAPが1回復（MA攻撃を除く）	28

リリス

EnemyFile:25





■登場作品『ヴァンパイアシリーズ』

■Profile モリガンに似た姿の少女。使う技もモリガンとよく似ている。“本当の体”に戻りたいと謎めいたことを話す。モリガンと何らかの関係があるようだ。

■登場ステージ

第17話、第19話、第26話

スキル名	効果	修得Lv
かりそめの体	APの回復量が通常の2倍	18

ベガ

EnemyFile:26





■登場作品『ストリートファイターシリーズ』

■Profile 秘密結社シャドルーの総帥。悪の力“サイコパワー”を操る。ベガ親衛隊やシャドルーの技術の粋を集めて造られた“サイコドライブ”を使い、世界征服を企む。

■登場ステージ

第18話、第22話、第23話、第29話

スキル名	効果	修得Lv
サイコバリア	スキルの使用対象にならない＆状態異常無効化	1
受け身	防御戦闘のみAPが1回復（MA攻撃を除く）	1
サイコパワー	APの回復量が通常の2倍	31

シュトゥルムJr.

EnemyFile:27





■登場作品『キャプテンコマンドー』

■Profile ジェノサイドの部下であった犯罪超人。ボンベを背負った姿やボウガン攻撃、回転ドロップキックを使う点はシュトゥルムと同じだが、体の色が異なる。

■登場ステージ

第18話、第22話

スキル名	効果	修得Lv
犯罪超人の意地	防御戦闘のみAPが1回復（MA攻撃を除く）	30

シャレード

EnemyFile:28





■登場作品『ソウルキャリバーⅡ』

■Profile　ソフィーティアによって破壊された邪剣ソウルエッジの欠片が成長した姿。再びひとつになるべく、ほかの欠片を取り込んでいく。

■登場ステージ　第19話、第29話

スキル名	効果	修得Lv
	—	

東風

EnemyFile:29





■登場作品『ストライダー飛竜シリーズ』

■Profile　冥王グランドマスターの部下。飛竜に劣らぬ体技の持ち主で、暗殺拳の使い手だ。彼女が繰り出す蹴りには、プラズマの旋風を巻き起こすほどの威力がある。

■登場ステージ　第20話、第22話

スキル名	効果	修得Lv
	—	

シュトゥルム

EnemyFile:30





■登場作品『キャプテンコマンドー』

■Profile　ジェノサイドの部下であった犯罪超人。ボンベを背負った姿が特徴的である。遠距離から繰り出すボウガン攻撃と、回転ドロップキックの威力は強力だ。

■登場ステージ　第20話

スキル名	効果	修得Lv
犯罪超人の意地	防御戦闘のみAPが1回復（MA攻撃を除く）	30

ロックマン・ジュノ

EnemyFile:31





■登場作品『ロックマンDASHシリーズ』

■Profile　かつてロックがカトルオックス島のメインゲート最深部で遭遇した人物。丁寧な口調で笑顔を絶やさないが、秘める力は強大。ロックの過去を知っているらしい。

■登場ステージ　第21話、第23話、第27話

スキル名	効果	修得Lv
特殊装甲	スキルの使用対象にならない＆状態異常無効化	1
防御プログラム	防御戦闘のみAPが1回復（MA攻撃を除く）	27
？？？	？？？	？

ドラック

EnemyFile:32





■登場作品『キャプテンコマンドー』

■Profile　シュトゥルムと同じくジェノサイドの部下であった犯罪超人。かつて敗北を喫したコマンドーチームへの復讐の念に燃えている。“第三の月の都”の守備を担う。

■登場ステージ　第21話、第29話

スキル名	効果	修得Lv
犯罪超人の意地	防御戦闘のみAPが1回復（MA攻撃を除く）	30

飛燕

EnemyFile:33





■登場作品『ストライダー飛竜シリーズ』

■Profile 元・特A級ストライダーで、飛竜のかつての戦友。ストライダーズ壊滅後、グランドマスターに寝返る。ストライダーズ壊滅に関与したといわれるが詳細は不明。

■登場ステージ

第22話、第27話

スキル名	効果	修得Lv
高機動戦闘	APの回復量が通常の2倍	29
受け身	防御戦闘のみAPが1回復（MA攻撃を除く）	29

ソロ

EnemyFile:34





■登場作品『ストライダー飛竜シリーズ』

■Profile 冥王グランドマスターの部下。飛行能力を備えたメカニックスーツに身を包んだ空飛ぶ暗殺者だ。手に持つ大型ビームキャノンで、飛竜をつけねらう。

■登場ステージ

第22話、第27話

スキル名	効果	修得Lv
リミッターオーバー	APの回復量が通常の2倍	29

オーガ

EnemyFile:35





■登場作品『鉄拳シリーズ』

■Profile “闘神”とも呼ばれる。インディオの遺跡に眠っていた謎の生命体で、その正体は不明。風間仁にとっては母・風間準の、キングにとっては初代キングの仇である。

■登場ステージ

第23話、第29話

スキル名	効果	修得Lv
	—	

アロサウルス

EnemyFile:36





■登場作品『ディノクライシスシリーズ』

■Profile ジュラ紀後期に生息していた大型肉食恐竜。強靭な肉体をもち、巨大なアゴで獲物を引き裂き、噛み砕く。その名前の意味は“奇妙なトカゲ”である。

■登場ステージ

第24話

スキル名	効果	修得Lv
	—	

カムーズ

EnemyFile:37





■登場作品『ワルキューレの伝説』

■Profile どんな願いでも叶うという“黄金の種”を悪用し、世界を支配しようとした魔人。かつてワルキューレとクリノに倒され“時の狭間”に封印された。

■登場ステージ

第24話

スキル名	効果	修得Lv
魔人の鎧	防御戦闘のみAPが1回復（MA攻撃を除く）	1
魔人の執念	APの回復量が通常の2倍	28

ブラックサンドラ

EnemyFile:38





■登場作品『ワルキューレの伝説』

■Profile 魔王ゾウナの力により、悪霊にとり憑かれたサンドラ族。三叉槍を使いこなし、攻撃をしてくる。かつてクリノも、ゾウナの手によりブラックサンドラと化した。

■登場ステージ 第24話

スキル名	効果	修得Lv
	—	

殺意の波動に目覚めたリュウ

EnemyFile:39





■登場作品『ストリートファイターシリーズ』

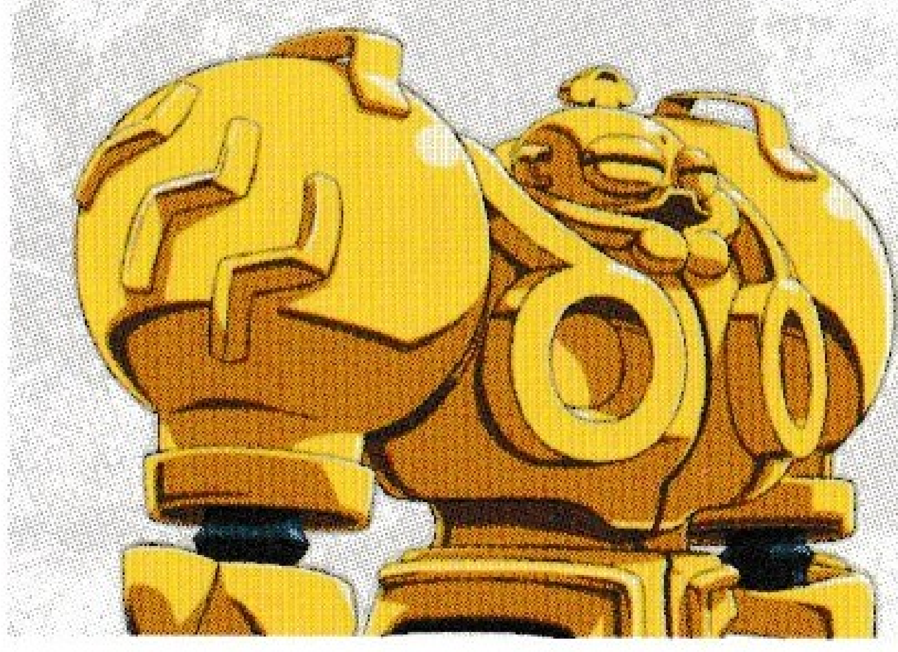
■Profile すべてに破壊をもたらす究極のパワーである"殺意の波動"。己の中に眠るその本性に抗しきれず、凶暴化してしまったリュウのもうひとつの姿だ。

■登場ステージ 第24話、第25話、第29話

スキル名	効果	修得Lv
殺意の波動	APの回復量が通常の2倍	1
受け身	防御戦闘のみAPが1回復（MA攻撃を除く）	1

フォボス

EnemyFile:40





■登場作品『ヴァンパイアシリーズ』

■Profile 遠い昔に地球を訪れた異星人の手によって造られた"全生物抹殺"を目的とした殺人ロボット。プラズマビームやバリアなど、さまざまな能力をもっている。

■登場ステージ 第25話、第28話

スキル名	効果	修得Lv
	—	

ジューダス

EnemyFile:41





■登場作品『テイルズ オブ デスティニー2』

■Profile 龍の骨で造られたような仮面をかぶる漆黒の剣士。ふたつの刀による華麗な剣技とニヒルでクールな性格は、かつてスタンが戦った"ある男"を思い起こさせる。

■登場ステージ 第26話、第27話

スキル名	効果	修得Lv
マッハ仮面	APの回復量が通常の2倍	28
受け身	防御戦闘のみAPが1回復（MA攻撃を除く）	28

源頼朝

EnemyFile:42





■登場作品『源平討魔伝』

■Profile かつて魔族を率いて平家を滅ぼし、地を征した源氏の総大将。"鎌倉殿"と呼ばれる。平景清に一度は倒されたが、再び地獄から舞い戻った。稲妻を自在に操る。

■登場ステージ 第28話

スキル名	効果	修得Lv
諸悪の王	APの回復量が通常の2倍	1
源氏の鎧	スキルの使用対象にならない＆状態異常無効化	1
源氏の誇り	防御戦闘のみAPが1回復（MA攻撃を除く）	1

サブキャラクターリスト

NAMCO × CAPCOM

ゲームには、戦闘に参加せずにイベントのみに登場するキャラクターも多数収録されている。彼らのプロフィールを紹介しよう。

■ストーリーを盛り上げるキャラクターたち！

各ステージに挿入されるイベントで登場するさまざまなキャラクター。そのなかには、主人公たちと一緒に戦わずにイベントのみに登場する者もいる。彼らの出現によって、ストーリーが進展したり、大きく盛り上がりをみせるのだ。彼らもナムコとカプコンのゲームキャラクターなので、誰がどの作品に登場するのかをチェックすれば、ゲームがさらに楽しくなること間違いなしだ。

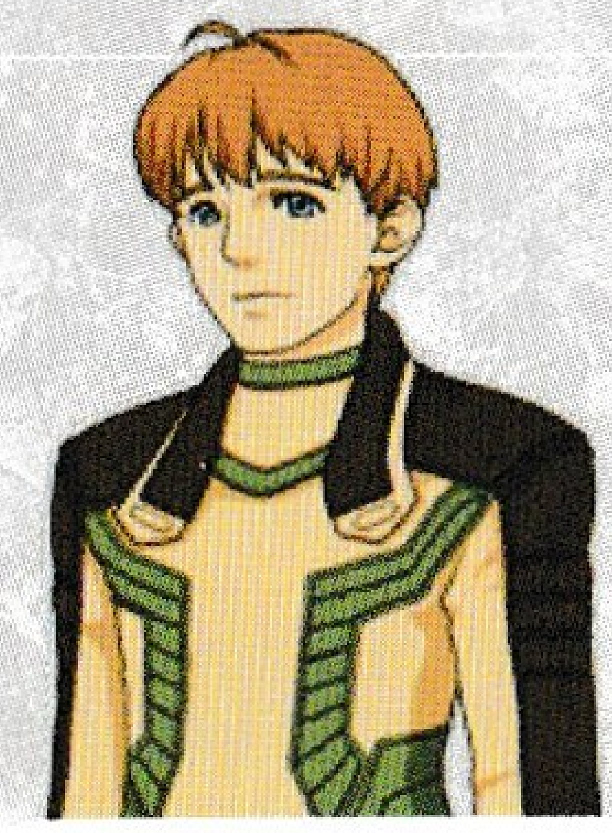


←かつてギルに倒されたドルアーガが復活！ やがて主人公たちの前に立ちはだかるだろう。

■味方陣営のキャラクター

Player's Side:01

アレン・リッジリー



■初出ステージ プロローグ1

■登場作品『ゼノサーガ エピソードI』

■Profile

M.O.M.O.たちとともに貨客船エルザに乗っていたシオンの部下。KOS-MOSの意識領域に直接アプローチするシオンのバックアップをしていた。

Player's Side:02

リオン・マグナス



■初出ステージ プロローグ2

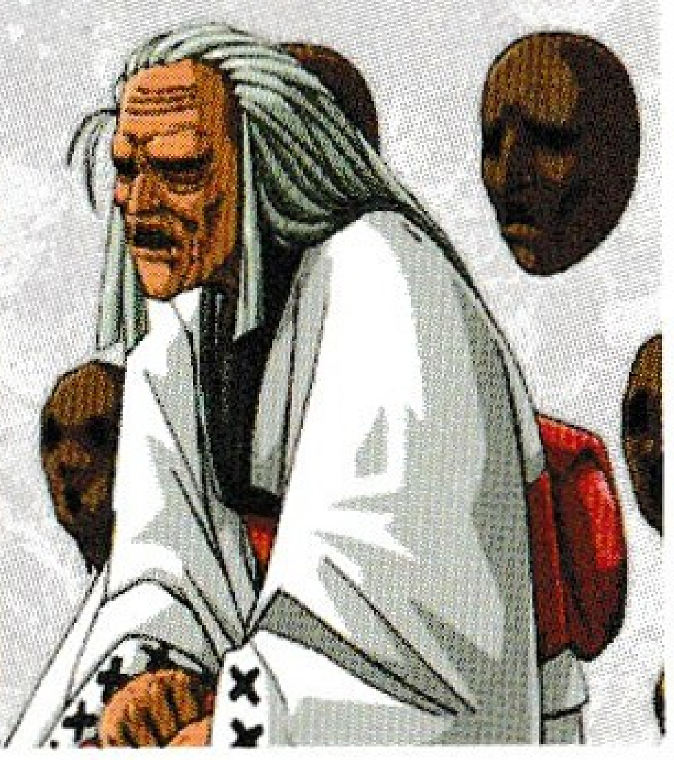
■登場作品『テイルズ オブ デスティニー』

■Profile

主であるヒューゴにとって、自分が使い捨てのコマにすぎないことをわかっていながらも、その命に従ってスタンとルーティの命を狙った若者。

Player's Side:03

安駄婆



■初出ステージ プロローグ3

■登場作品『源平討魔伝』

■Profile

三途の川の渡し守。かつて源氏を打倒した平景清を再び呼び戻し、同じく黄泉返った源氏討伐に向かわせる。また、たろすけに閻魔大王の勅命も伝えた。

Player's Side:04

ガマ親分



■初出ステージ プロローグ3

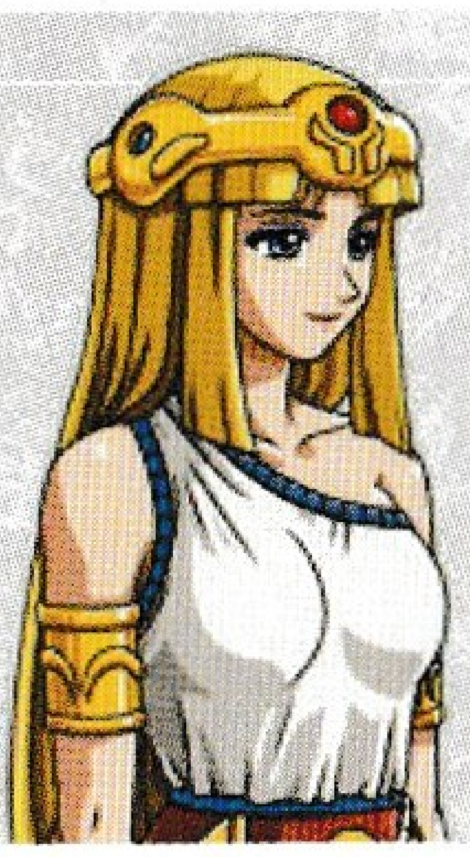
■登場作品『妖怪道中記』

■Profile

苦行の道を縄張りとするガマガエル。サイコロ道場という賭博場をかかえており、たろすけとは賭博仲間である。その手に握るキセルが特徴的だ。

Player's Side:05

女神イシター



■初出ステージ プロローグ4

■登場作品『ドルアーガの塔』

■Profile

かつてドルアーガをブルークリスタルロッドの光で封じ込めた女神。ワルキューレの意志を尊重し、今回の戦いにサンドラ族が参加しないよう命を下す。

Player's Side:06

ロロ



■初出ステージ 第6話

■登場作品『クロノアヒーローズ』

■Profile

クロノアの幼馴染みである巫女見習いだ。天空寺院に住む大巫女に仕えている。"イケニエ"としてジョーカーに狙われた。

Player's Side:07
大巫女

■初出ステージ 第6話
■登場作品 『クロノアヒーローズ』
■Profile
物質界や魔界などの各世界と通じている唯一の場所・天空寺院に住む、巫女の長。『黄金の種』をワルキューレに渡す目的で三島平八に託した。

Player's Side:08
ズール

■初出ステージ 第7話
■登場作品 『ワルキューレの伝説』
■Profile
本名はズーリー・ズルコビッチ・コズルイネン。自称"ケチな旅の商人"であり、名は体を表すを地でいく男だが、さまざまなアイテムを売ってくれる。

Player's Side:09
閻魔大王

■初出ステージ 第10話
■登場作品 『妖怪道中記』
■Profile
魔界を治めており、現世へ向かう平景清に水先案内人としてたろすけを同行させた。かつてイタズラ好きだったたろすけに裁きを与えたこともある。

Player's Side:10
乙姫

■初出ステージ 第14話
■登場作品 『妖怪道中記』
■Profile
『黄金の種』が納められていた龍宮城の主。三種の神器のひとつと、幻想界へ通じる門を開放できる術が封じ込められた玉手箱を持っている。

■ヒーロー＆ヒロイン 変身前の姿

Before:01
中村等

■初出ステージ 第1話
■登場作品 『超絶倫人ベラボーマン』
■Profile
妻子持ちの平凡な保健会社のサラリーマン。アルファー遊星人から授かった"超変身物質"の力により、ベラボーマンへと変身する。

Before:02
神田桃

■初出ステージ 第1話
■登場作品 『ワンダーモモ』
■Profile
人気ミュージカル『ワンダーモモ』の主役で、ワンダーモモを演じている普通の少女。だが"超変身物質"の力により、実際に変身して戦うことに。

■未だ見ぬ凶悪な敵キャラクター

Unconfirmed Enemy:01
ドルアーガ

■初出ステージ プロローグ5
■登場作品 『ドルアーガの塔』
■Profile
ドルアーガの塔の主。石にされてしまったカイの救出に来たギルガメスによって一度は倒されたが、今回の世界の異変によって復活した。

Unconfirmed Enemy:02
大魔王アスタロト

■初出ステージ 第5話
■登場作品 『魔界村シリーズ』
■Profile
魔界村を治める大魔王。頭と腹に顔を持つ凶悪な暴君。目から熱線、口や腹から強力な火炎を噴き出すなど、魔界の王の名に恥じない攻撃力をもつ。

Unconfirmed Enemy:03
グランドマスター

■初出ステージ 第19話
■登場作品 『ストライダー飛竜シリーズ』
■Profile
衛星軌道上に造られた人工都市"第三の月の都"の主にして、世界を瞬く間に席巻した冥王。空を自在に飛びまわり、生命すら創り出す力をもつ。

Unconfirmed Enemy:04
爆田博士※

■初出ステージ 第2話
■登場作品 『超絶倫人ベラボーマン』
■Profile
アンドロイドで構成される爆田軍団を率いて新田四丁目事件を起こした悪の天才科学者。ベラボーマンに敗れたあと、三島平八に拾われる。

※爆田博士は戦闘には登場しない。

サブキャラクターリスト



chapter

_ STAGE 03

ステージ攻略

ステージ攻略ガイド

Stage

本作には、導入としてプロローグが5ステージ、本編が最終話も含めて計45ステージ用意されている。ここでは第30話までを徹底攻略する。

仲間とともにステージをクリアせよ！

各ステージに用意された戦闘で勝利条件を満たせば、次ステージへ移行する。基本的にこの流れの繰り返しとなるが、途中の選択肢によって主人公が登場する話数が変化することも。なかでも第8話での選択は重要。選んだ選択肢によってサイコロ道場（→P.150）へ行けるかが決まるのだ。

ステージフローチャート

■メンバーが固定のステージ　■主人公を登場させる話数を選択するステージ　■プレイヤーが任意でユニットを出撃させられるステージ

プロローグ1	『ゆらぎの街のアリス』	P.078
プロローグ2	『宿命の物語』	P.080
プロローグ3	『戦国の用心棒』	P.082
プロローグ4	『Ghouls & Ghosts』	P.084
プロローグ5	『Gun Shot!』	P.086
第1話	『何気ない街角に、突然の嵐』	P.088
第2話	『集う超絶倫人たち』	P.090
第3話	『燃えろ！ ジャスティス学園』	P.092
第4話	『“10年前”の女』	P.094
第5話	『悪魔の遺伝子』	P.096
第6話	『クロノアヒーローズ』	P.098
第7話	『“反逆者”と呼ばれた男』	P.100
主人公ルート選択	近くのもう一つの城へ行く ……………主人公が第8話に登場 2つの生命反応の方へ行く ………………主人公が第9話に登場	
第8話	『VAMPIRE』	P.102
第9話	『我は拳を極めし者なり』	P.104
	※主人公を第8話に登場させていた場合 ※主人公を第9話に登場させていた場合→「サイコロ道場」P.150	
第10話	『地獄の沙汰も銭しだい』	P.106
主人公ルート選択	上ノ伊城へ行く …………………………主人公が第11話に登場 ディフレクターの反応を追う……………主人公が第12話に登場	
第11話	『源平討魔伝』※	P.108
第12話	『ゲゼルシャフト号、応答せよ』※	P.110

※沙夜、毒牛頭、毒馬頭は、主人公が登場するほうのみ出現する。

第13話	『毎度ありがとうございます』	P.112
第14話	『鬼神と朧影』	P.114
第15話	『黄金の騎士、堕天の騎士』	P.116
主人公ルート選択	レアリエン調整室へ行く ………………主人公が第16話に登場 KOS-MOS調整室へ行く……………………主人公が第17話に登場 ブリッジへ行く ………………………主人公が第18話に登場	
第16話	『ワルキューレの伝説、再び』	P.118
第17話	『あたしの本当の身体』	P.120
第18話	『I am CAPTAIN COMMANDO』	P.122
第19話	『魂喰らいの邪剣』	P.124
第20話	『失われた世界から』	P.126
第21話	『鋼の冒険心』	P.128
第22話	『野を馳せる者』	P.130
第23話	『怒れる鉄拳王』	P.132
主人公ルート選択	入り口で殿（しんがり）を務める ……主人公が第24話に登場 巨大な機械があった部屋へ行く ………主人公が第25話に登場 地下の最深部へ行く ……………………主人公が第26話に登場	
第24話	『殺意の波動』	P.134
第25話	『それぞれの思惑、それぞれの決意』	P.136
第26話	『欲望の迷い子たち』	P.138
第27話	『忘れられた世界より』	P.140
第28話	『ここはだじゃれの国』	P.142
第29話	『真なる龍の拳』	P.144
第30話	『“不気味”が気持ちいい』	P.146

■ ステージ攻略ページの見方



❶ 俯瞰図

このステージのマップの俯瞰図。マップ内にある建物や障害物がどのように配置されているかを確認し、ステージマップと見比べて敵やアイテムの位置を把握しよう。

❷ 話数・タイトル・場所

このステージの話数、タイトル名、戦闘が行われる世界と場所を掲載している。

❸ ストーリー

このステージでどのようなきっかけで戦闘が始まったのか、その導入部分のストーリーを掲載。

❹ 方位

このステージマップの方位。矢印が向いている方向が北を示している。

❺ ステージマップ

登場する敵味方、入手できるアイテムの位置、ユニット配置可能マスを掲載。敵味方については、初期配置のものと途中から増援として現れるものの色を分けて載せている。
※MAPの向きは見やすくするため、初期位置と異なる場合があります。

◆味方初期配置 ◆敵初期配置 ◆味方増援
◆敵増援 ◆アイテム ◆ユニット配置可能マス



❻ 敵データ

このステージに登場する敵のステータスや属性防御、敵の持っているアイテムなど、攻略するうえでとくに重要なデータを掲載。名前の横の「×数字」は、その敵がその数だけ登場することを意味している。

EXP…倒した際に入手できるEXPの目安。敵と倒したユニットのLv差などにより実際に獲得できるEXPは変わる。
KO時…敵を倒した際に入手できるアイテム。
エリアルボーナス…その敵との戦闘中に「IG」のボーナスを獲得したときに取得できるアイテム。「IG」を複数獲得した場合、その分、そのアイテムがグレードアップ（→P.022）する。

❼ 勝敗条件

そのステージの勝敗条件を表示。勝敗条件は、ステージを進めることで発生するイベントによって変更されることがある。変更する条件は、下のフローチャートでチェックしよう。

❽ フローチャート

ステージがどのような流れで進むかを掲載。ステージは、基本的に敵の残数を一定以下にしたり、特定の敵のＨＰを一定以下にすることで進展する。また、その場合、イベントが発生することもある。

❾ 会話イベント

フローチャートのように一度の攻略で必ず発生するわけではない、特定のユニット同士の戦闘や敵の撃破で発生する会話の条件（どのユニットとどのユニットで発生するのか）を掲載。

❿ 攻略ポイント

このステージをクリアするためのポイントをふたつに分けて紹介。味方ユニットの移動ルートや敵の撃破法をアドバイスする。

⓫ ENEMY PICK UP！

登場する敵のなかで、とくに強力なものをピックアップして紹介。その敵との戦い方や対処法をアドバイスする。



プロローグ1

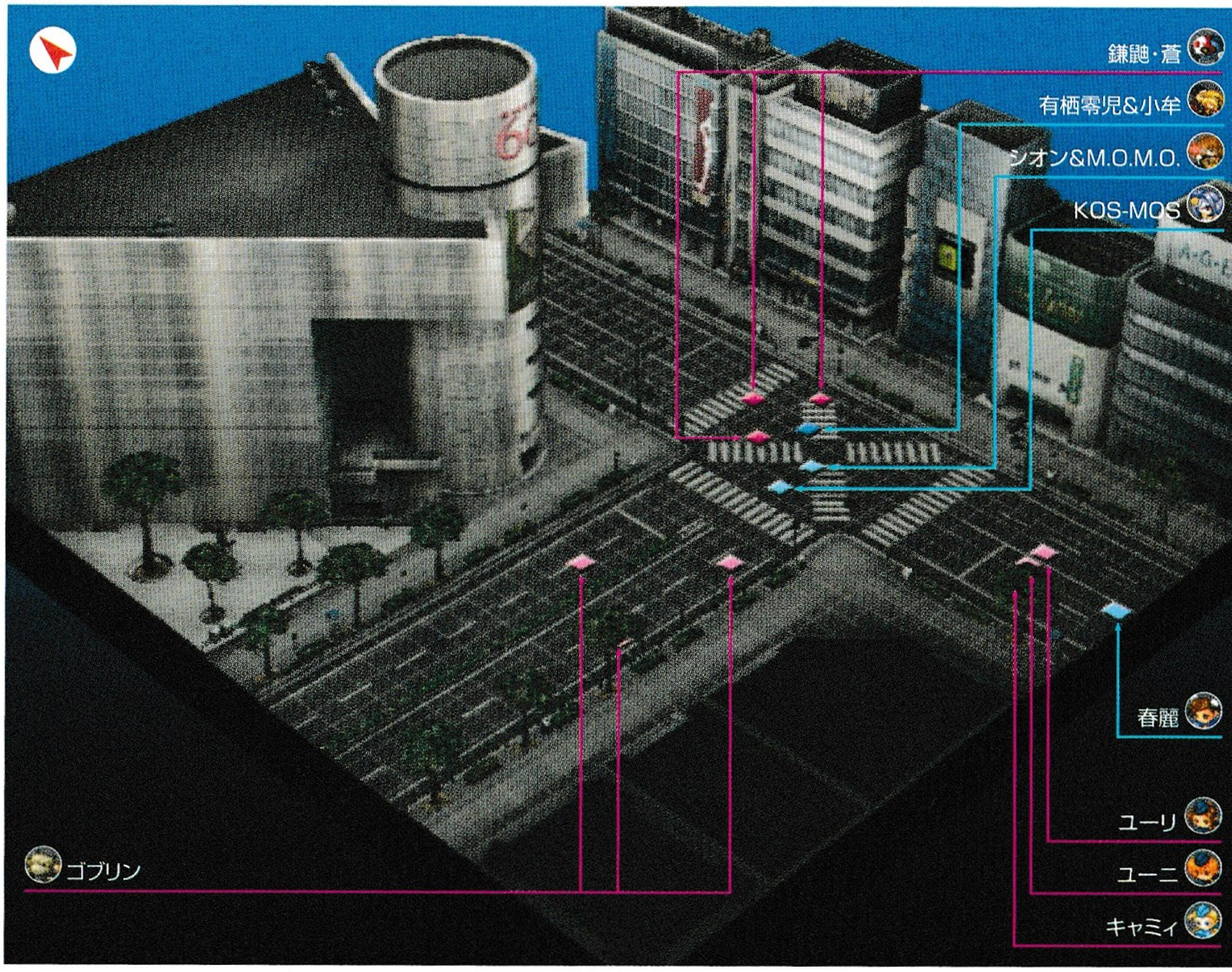
「ゆらぎの街のアリス」

物質界
渋谷・交差点

Story
『森羅』のメンバーである有栖零児と小牟は『閉鎖都市指定』を受けた渋谷で発生した“ゆらぎ”の調査に向かった。そこで下級妖物である鎌鼬・蒼と遭遇、戦闘に突入し、それを軽く撃破したが…

map

◆味方初期配置 ◆敵初期配置 ◆味方増援 ◆敵増援



※登場後すぐに撤退するキャミィとは戦闘が発生しない。

敵データ

Enemy

ユニット名	Lv	HP	MP	攻撃数	攻撃力	防御力	EXP	お金	属性防御 物	熱	冷	電	気	魔	E	取得アイテム KO時	エリアルボーナス
鎌鼬・蒼 ×3	1	1000	18	5	82	75	150	50	→	→	→	↓	↓	↓	↓	回復薬・小	回復薬・小
ゴブリン ×3	1	1200	6	4	96	74	150	50	→	→	→	↓	↓	↓	↓	ケルバージスト	アクアジスト
ユーニ	4	2810	53	4	101	89	350	150	↑	→	→	→	↑	↓	↑	サンドイッチ	おにぎり
ユーリ	4	2810	53	4	101	89	350	150	↑	→	→	→	↑	↓	↑	サンドイッチ	おにぎり

プロローグ1

勝敗条件

1 【勝利】敵の全滅
【敗北】有栖零児＆小牟が戦闘不能

フローチャート

- START
- 鎌鼬・蒼を３体撃破する
- 【味方増援】KOS-MOS、シオン＆M.O.M.O.登場
- 【敵増援】ゴブリン登場
- KOS-MOS、シオン＆M.O.M.O.の行動を終了する
- 【敵増援】ユーニ、ユーリ登場
- ユーニ、ユーリが行動を終了する
- 【味方増援】春麗登場
- 敵を全滅する
- STAGE CLEAR

※ ユーリ、ユーニはHPが０になると撤退する。

会話イベント

- 有栖零児＆小牟vs鎌鼬・蒼
- 有栖零児＆小牟vsゴブリン
- 有栖零児＆小牟vsユーニ
- 有栖零児＆小牟vsユーリ
- シオン＆M.O.M.O.vsゴブリン
- KOS-MOSvsユーニ
- KOS-MOSvsユーリ
- 春麗vsゴブリン
- 春麗vsユーニ
- 春麗vsユーリ





攻略ポイント１ POINT-01

まずは軽く肩慣らしを

イベント終了後、鎌鼬・蒼が３体出現する。有栖零児＆小牟を移動させずにMA攻撃を繰り出せば１回の攻撃で全滅できるが「攻撃」と「防御」の練習のため、１体ずつ通常攻撃で撃破しよう。鎌鼬・蒼を全滅させると、ゴブリンが出現する。



⬅柊樹（ハリウッド）や地穰、白虎砲などの技で大ダメージを与えられる。敵の攻撃力は低いので、防御の練習相手としても最適だ。

攻略ポイント２ POINT-02

ゴブリンの相手は仲間に行わせる

ゴブリンの撃破は、シオン＆M.O.M.O.とKOS-MOSで行おう。ゴブリンは大して強くはないので、彼女たちだけで十分対処できる。問題はゴブリンを倒しきる前に現れるユーニとユーリ。春麗だけでは心許ないので、有栖零児＆小牟でフォローするのだ。



➡ゴブリンのHPは、鎌鼬・蒼よりも200多い。１回の攻撃で倒せないこともあるので、２ユニットで１体を狙い、順番に撃破する。

ENEMY PICK UP! ユーニ、ユーリ



ユーニとユーリは、鎌鼬・蒼の３倍近くのHPで、攻撃力も高い。スキルやアイテムを惜しまずに使ってダメージを与えよう。片方を倒せば、もう片方は撤退するので、ひとりを集中攻撃だ！



⬆攻撃エクストラで回復することも怠らないように。

プロローグ2

「宿命の物語」

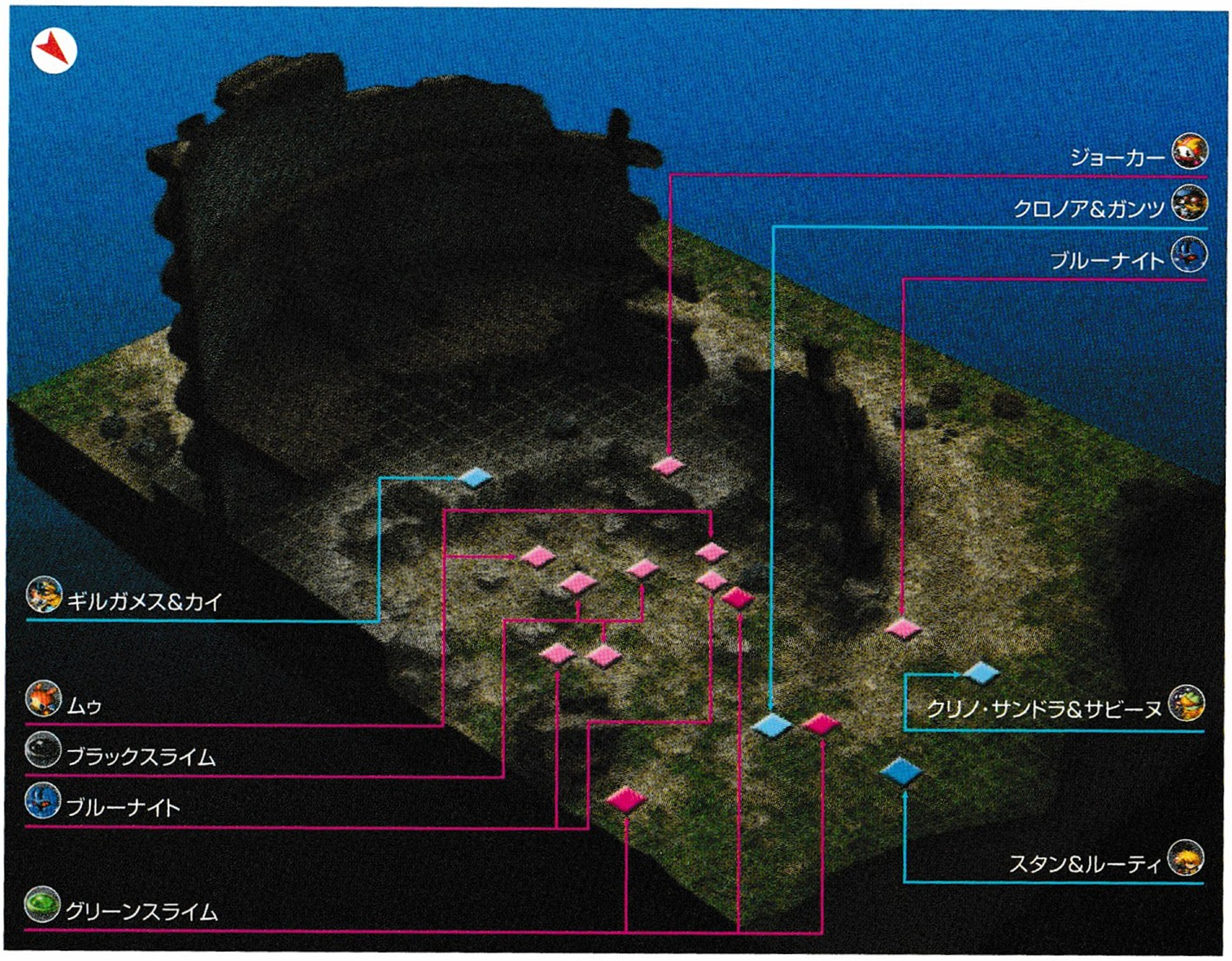
幻想界
ドルアーガの塔・廃墟跡

Story

『黄金の騎士』に呼び出され、ドルアーガの塔・廃墟跡に来たスタンとルーティ。『黄金の騎士』はなかなか現れず、ルーティがイライラし始めた矢先、グリーンスライムが出現、まずは退治せねばと戦闘を開始する。

map

◆味方初期配置 ◆敵初期配置 ◆味方増援 ◆敵増援



敵データ

Enemy

ユニット名	Lv	HP	MP	攻撃数	攻撃力	防御力	EXP	お金	属性防御 物	熱	冷	電	気	魔	E	取得アイテム KO時	エリアルボーナス
グリーンスライム ×3	1	900	2	5	72	75	150	50	→	↓	↓	→	→	↓	↓	アクアジスト	アクアジスト
ブラックスライム ×3	1	1100	3	5	75	80	150	50	→	↓	↓	→	↓	↓	↓	アクアジスト	アクアジスト
ブルーナイト ×3	1	1200	2	4	92	90	150	50	→	→	→	↓	→	→	↓	おにぎり	おにぎり
ムゥ ×2	1	1000	25	5	83	77	150	50	→	→	→	↓	↓	↓	↓	アイスキャンデー	アイスキャンデー
ジョーカー	5	4280	82	3	132	119	350	150	→	↑	→	↑	↓	↑	→	とびきりのチキン	さくらんぼ

プロローグ2

勝敗条件

1 【勝利】敵の全滅
【敗北】スタン＆ルーティが戦闘不能

フローチャート

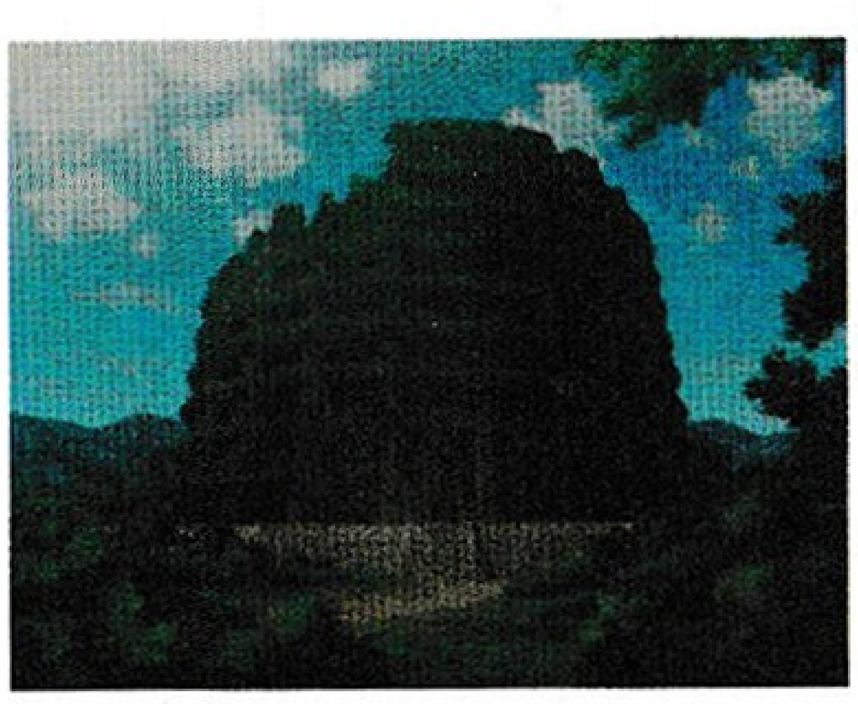
- **START**
- グリーンスライムと戦闘をする
- 【味方増援】クロノア＆ガンツ登場
- 【敵増援】ブラックスライム登場
- スライム系を３体撃破する
- 【敵増援】ブルーナイト登場
- ブルーナイト３体が行動を終了する
- 【味方増援】クリノ・サンドラ＆サビーヌ登場
- 敵の残数を３体にする
- 【味方増援】ギルガメス＆カイ登場
- 【敵増援】ジョーカー、ムゥ登場
- 敵を全滅する
- **STAGE CLEAR**

※ ジョーカーはHPが50％以下になると撤退する。

会話イベント

- スタン＆ルーティvsグリーンスライム
- スタン＆ルーティvsブルーナイト
- スタン＆ルーティvsジョーカー
- クロノア＆ガンツvsムゥ
- クロノア＆ガンツvsジョーカー
- クリノ・サンドラ＆サビーヌvsブルーナイト
- クリノ・サンドラ＆サビーヌvsジョーカー
- ギルガメス＆カイvsブルーナイト
- ギルガメス＆カイvsジョーカー





攻略ポイント1　POINT-01

単独で戦わずに数で勝負！

初めはスタン＆ルーティしかいないが、プロローグ１同様、戦闘を進めることで味方ユニットが次々と現れるので、戦力に不安はない。味方の増援は、ギルガメス＆カイ以外は北にかたまって登場する。敵を北におびき寄せて数的優位に立って戦おう。



⬅スライムは、熱、冷、魔、Eと弱点が多い。クロノア＆ガンツの近距離攻撃の属性は、魔法とエネルギーなのでスライムと相性がいい。

攻略ポイント2　POINT-02

防御力が高い敵に要注意！

スタン＆ルーティやクロノア＆ガンツでは、防御力が高いブルーナイトを１回の攻撃で倒すことは困難。倒しそこねた敵に連続で攻撃されないようにするため、ブルーナイトの撃破は、Lvや攻撃力が高いクリノ＆サビーヌにまかせてしまうのも手だ。



➡防御力が低い敵でも、エリアルヒットのミスなどで生き残る場合も。敵が弱い今のうちに、攻撃をつなぐコツを身につけておこう。

ENEMY PICK UP!

ジョーカー



ギルガメス＆カイなら苦戦せずに倒せる。HPが50％以下になると撤退するので、アイテムを入手したいときなどはHPを2200前後に減らしてから戦闘を終え、次の戦闘で必殺技を交えて戦おう。



⬆Lv５vsLv10。圧倒的な戦力差により自力で勝てる。



「戦国の用心棒」

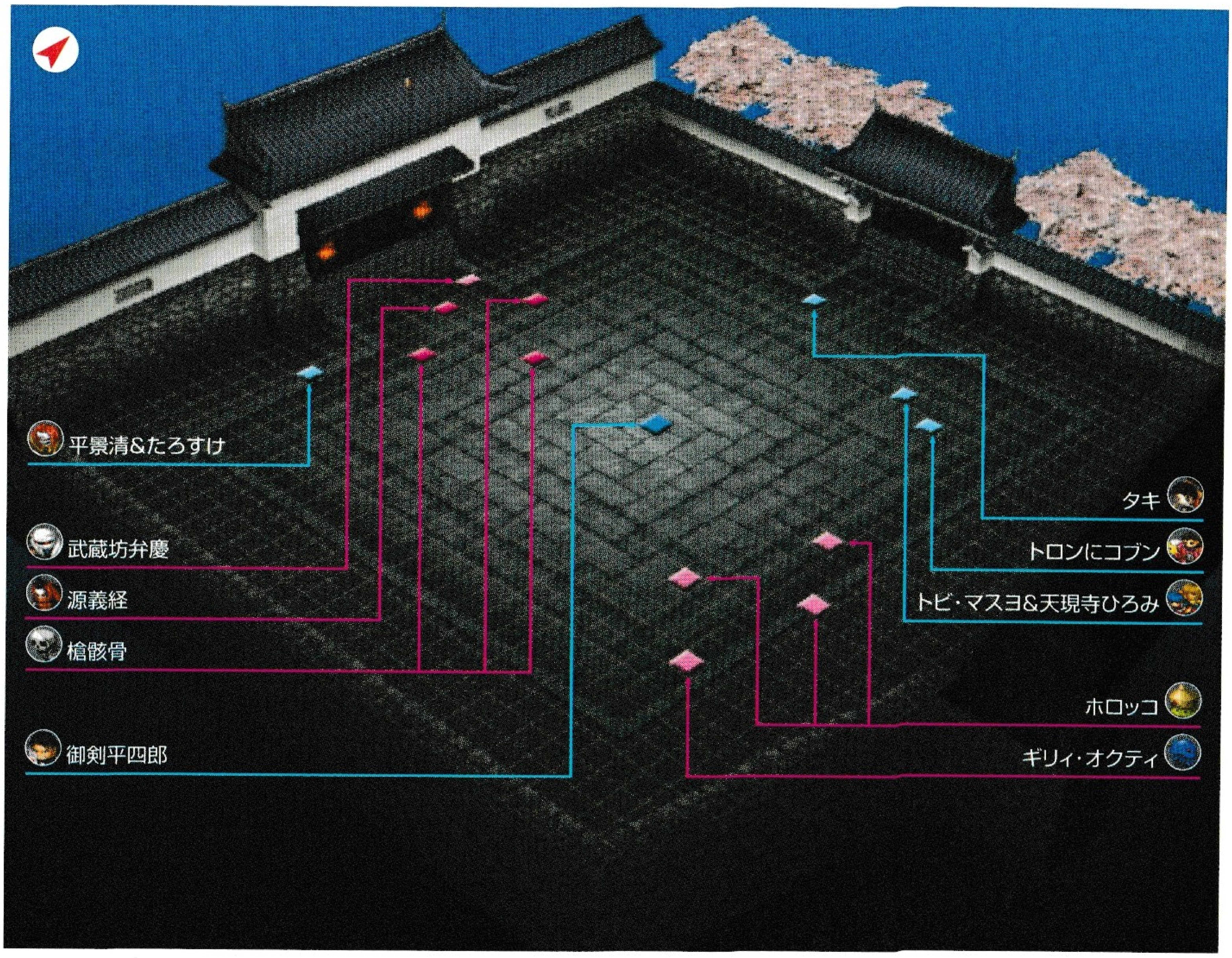
魍魎界
上ノ伊城・桜台門

Story

景清とたろすけ、御剣とタキは、それぞれの目的のために上ノ伊城を目指していた。城に辿り着いた御剣がそこで見たものは、ソウルエッジと源頼朝軍の妖たち。城門前でソウルエッジを奪い合う戦いが始まった――。

map

味方初期配置　敵初期配置　味方増援　敵増援



敵データ

Enemy

ユニット名	Lv	HP	MP	攻撃数	攻撃力	防御力	EXP	お金	属性防御 物	熱	冷	電	気	魔	E	取得アイテム KO時	エリアルボーナス
源義経	4	4410	201	3	131	118	350	250	↑	↑	→	→	↑	→	↓	幻の薬	おにぎり
槍骸骨 ×3	1	1100	13	4	82	78	150	50	↓	→	→	→	↓	→	↓	おにぎり	おにぎり
武蔵坊弁慶	4	5210	56	3	116	128	350	150	↑	↑	→	→	↑	→	↓	とびきりのチキン	おにぎり
ギリィ・オクティ	1	1200	5	5	88	84	150	50	→	→	→	→	↓	→	↓	ローズジストS	ローズジスト
ホロッコ ×3	1	1150	15	5	86	87	150	50	→	→	→	→	↓	↓	→	フィッツポテト	フィッツポテト

勝敗条件

1【勝利】敵の全滅
【敗北】味方の全滅

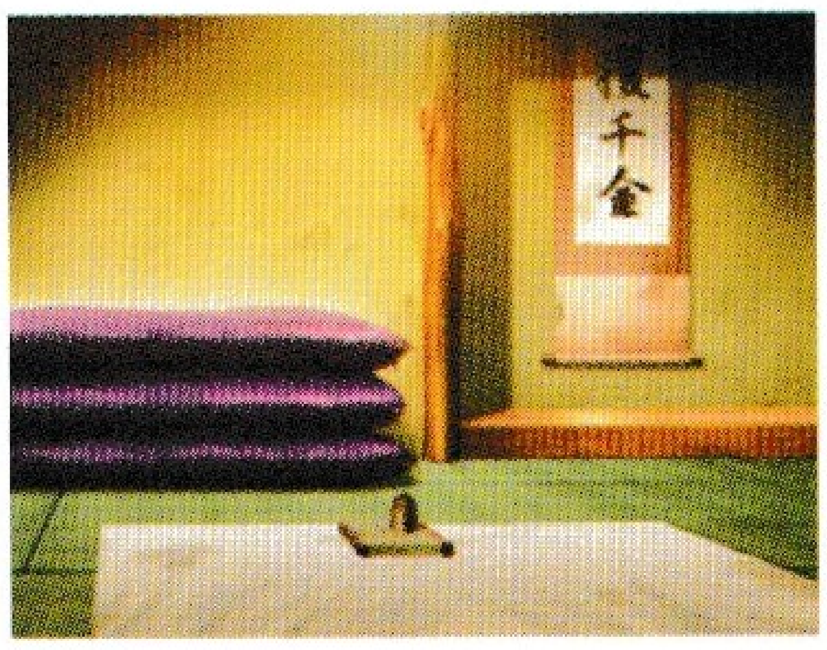
フローチャート

- START
- 槍骸骨を1体撃破する
- 【味方増援】タキ登場
- 【敵増援】武蔵坊弁慶登場
- 武蔵坊弁慶と戦闘をする
- 【味方増援】トビ・マスヨ＆天現寺ひろみ、トロンにコブン登場
- 【敵増援】ギリィ・オクティなど登場
- 敵味方合わせて計11回行動を終了する
- 【味方増援】平景清＆たろすけ登場
- 敵を全滅する
- STAGE CLEAR

※ 源義経、武蔵坊弁慶は平景清＆たろすけ登場後、HPが０になると撤退する。

会話イベント

- 御剣平四郎vs源義経
- 御剣平四郎vs武蔵坊弁慶
- タキvs源義経
- タキvs武蔵坊弁慶
- トビ・マスヨ＆天現寺ひろみvsホロッコ
- トビ・マスヨ＆天現寺ひろみvsギリィ・オクティ
- トロンにコブンvsホロッコ
- トロンにコブンvsギリィ・オクティ
- 平景清＆たろすけvs源義経
- 平景清＆たろすけvs武蔵坊弁慶





攻略ポイント1 POINT-01

まずは味方の増援と合流を

槍骸骨を倒せば、タキが増援として出現してくれるので、まずは戦力を補強しよう。ただ、タキと一緒に現れた武蔵坊弁慶と、最初からいる源義経はLvが高く、御剣平四郎やタキでは苦戦は必至。むやみに戦いを挑まずに、新たな味方の出現を待とう。



⬅槍骸骨は楽に倒せる相手だが、源義経や武蔵坊弁慶と共に攻撃をしかけてきたときには嫌な敵となる。攻撃される前に倒そう。

攻略ポイント2 POINT-02

ザコを一掃してから強敵に挑め

東側に出現するギリィ・オクティなどの４体の敵は、同時に登場するトビ・マスヨ＆天現寺ひろみとトロンにコブンで簡単に倒せる。早めに始末してLvの低い御剣平四郎たちの援護に向かわせよう。それまでは御剣平四郎とタキは、槍骸骨を中心に攻撃だ。



➡トビ・マスヨ＆天現寺ひろみとトロンにコブンは遠距離攻撃しかもっていない。ワンテンポ遅れて敵に命中する遠距離攻撃に慣れよう。

ENEMY PICK UP!

源義経



HPや攻撃力が高いうえ遠距離攻撃の範囲が広く、遠くから攻撃をしてくるやっかいな敵。源義経とは、Lvと攻撃力が高く、エリアルヒットもつなげやすい平景清＆たろすけを軸にして戦おう。



⬆各ユニットのスキルも駆使し、総力戦で挑むのだ。

プロローグ4



「Ghouls &Ghosts」

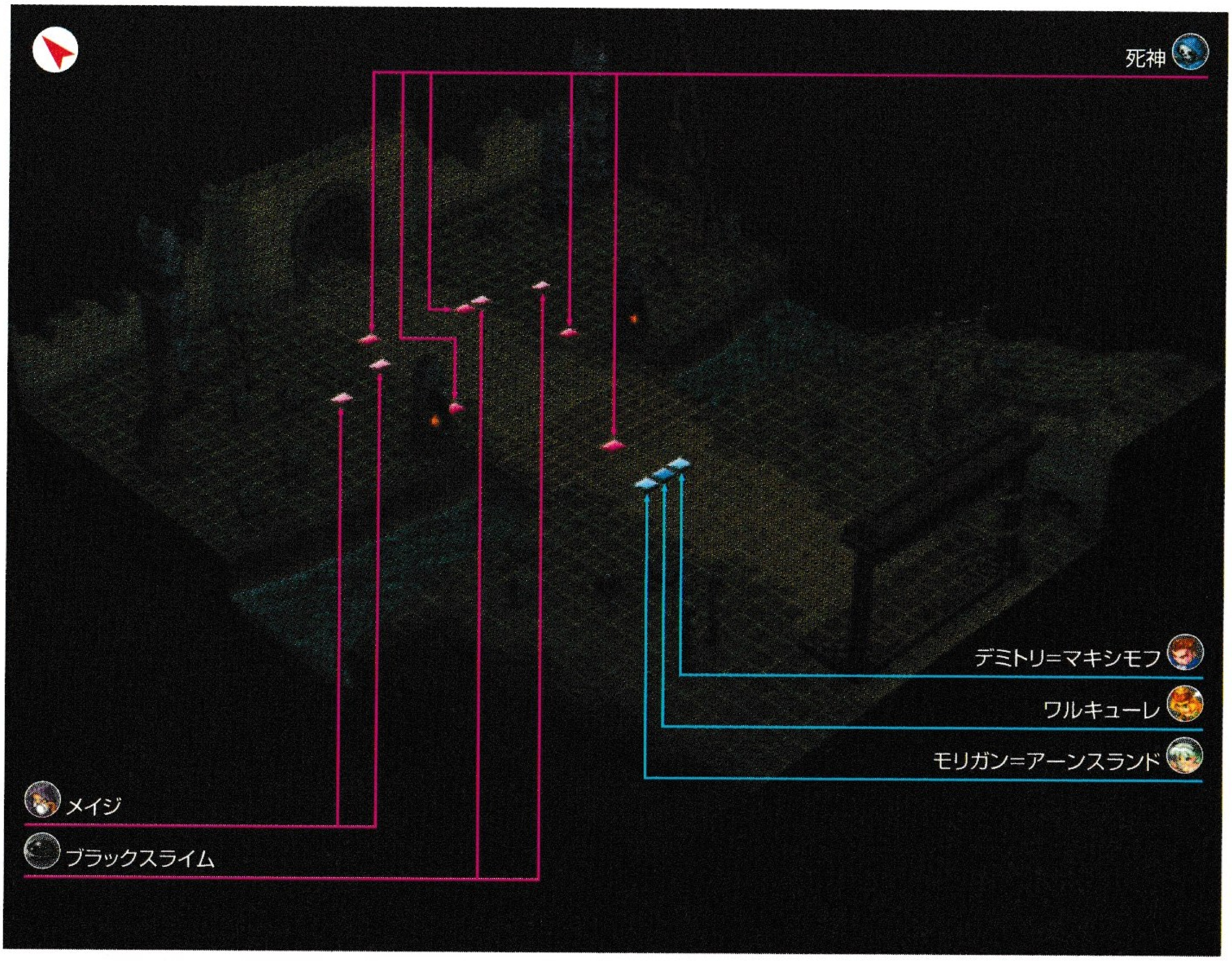
魔界
魔界村・エントランス

Story

各地で起こっている事象を収束させるために単身、魔界村に挑むワルキューレ。しかし、魔界村のなかに入ろうと試みても同じ場所へと戻されてしまう。そんな絶望的な状況下にデミトリとモリガンが現れて……。

map

味方初期配置 敵初期配置 味方増援 敵増援



※クリア時のイベントで登場するレッドアリーマー・ジョーカーや敵の集団とは戦闘が発生しない。

敵データ

Enemy

ユニット名	Lv	HP	MP	攻撃数	攻撃力	防御力	EXP	お金	属性防御 物	熱	冷	電	気	魔	E	取得アイテム KO時	エリアルボーナス
死神 ×5	6	1350	11	4	90	85	150	50	↓	↓	→	→	↓	→	↓	妖怪汁	妖怪汁
メイジ ×2	6	1300	77	5	90	76	150	50	↓	→	→	→	↓	↑	↓	ローズジスト	ローズジスト
ブラックスライム ×2	6	1450	8	5	81	87	150	50	→	↓	↓	→	↓	↓	↓	アクアジスト	アクアジスト

勝敗条件

1 【勝利】敵の全滅
【敗北】ワルキューレが戦闘不能

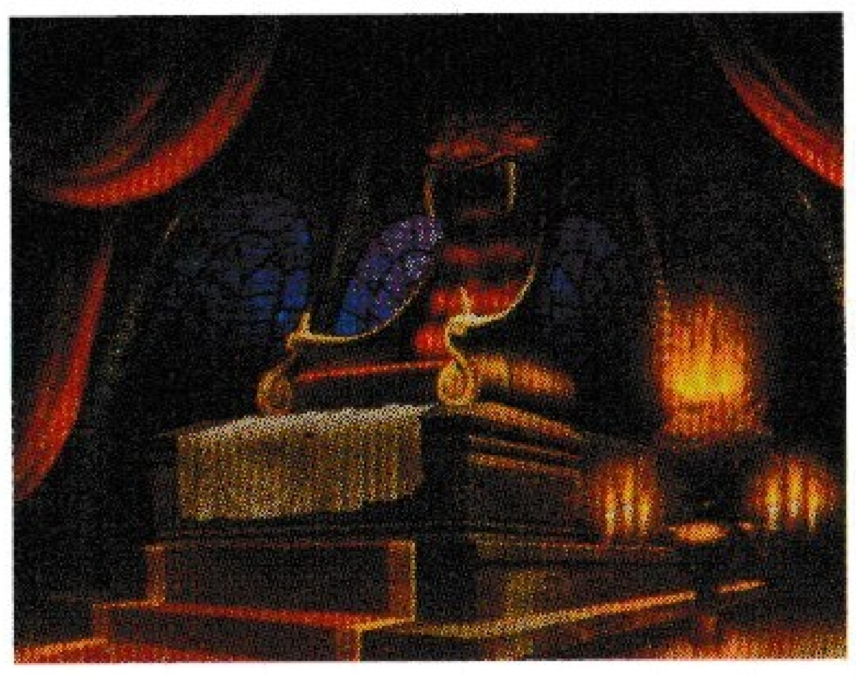
フローチャート

- **START**
- 死神を1体撃破する
- 【イベント】ワルキューレが魔界村の入口をループする
- 死神をもう1体撃破する
- 【敵増援】ブラックスライムなど登場
- 敵を1体撃破する
- 【味方増援】デミトリ＝マキシモフ、モリガン＝アーンスランド登場
- 敵の残数を2体にする
- 【イベント】レッドウォーリアー・ジョーカーなどが登場する
- **STAGE CLEAR**

会話イベント

- ●ワルキューレvs死神
- ●ワルキューレvsメイジorブラックスライム
- ●デミトリ＝マキシモフvsメイジorブラックスライム
- ●デミトリ＝マキシモフvs死神
- ●モリガン＝アーンスランドvsメイジ
- ●モリガン＝アーンスランドvsブラックスライム





攻略ポイント1 POINT-01

まずはHPを回復しよう

ワルキューレは、戦闘開始直後からダメージを受けている。敵は弱いので、このままでもまず戦闘不能になることはないが、万が一のためにスキル「花の術」でHPを回復しよう。その後は戦闘時に攻撃エクストラの効果を得て、HPとMPを回復するのだ。



⬅ブラックスライムやメイジとの戦闘でエリアルヒットを21つなげてボーナス「IG」を得て、回復系のアイテムを集めるのもいい。

攻略ポイント2 POINT-02

橋の手前で味方の増援を待とう

死神を1体倒すとイベントが発生し、さらにもう1体倒すと敵の増援が現れる。ここまでは、橋を渡らずに近づく敵を順番に倒すようにしよう。デミトリ＝マキシモフとモリガン＝アーンスランドが出現して味方が増えたら、橋を渡って敵を殲滅だ！



➡敵の数が残り2体になると大量の敵が出現し、イベントに突入する。この数の敵を前にし、今後どんな展開をみせるのか!?

ENEMY PICK UP!

メイジ

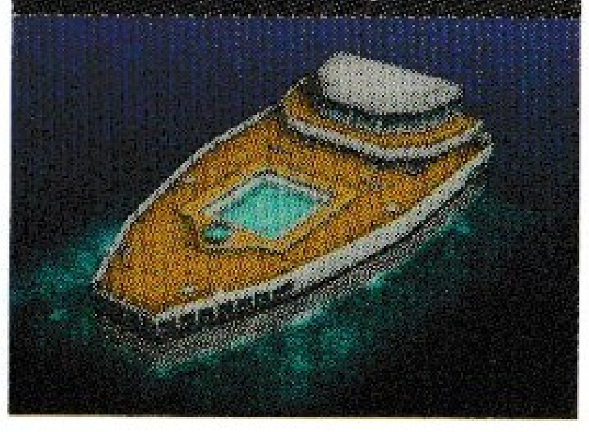




⬆繰り出す攻撃の間隔は短く、防御エクストラ取得は難しい。

ワルキューレ単独で敵の密集地帯に移動した際、嫌な存在がメイジだ。遠くから攻撃してくるため、自然と攻撃される回数が多くなるのだ。とはいえ、無理に進軍さえしなければ大した敵ではない。

プロローグ5



「Gun Shot!」

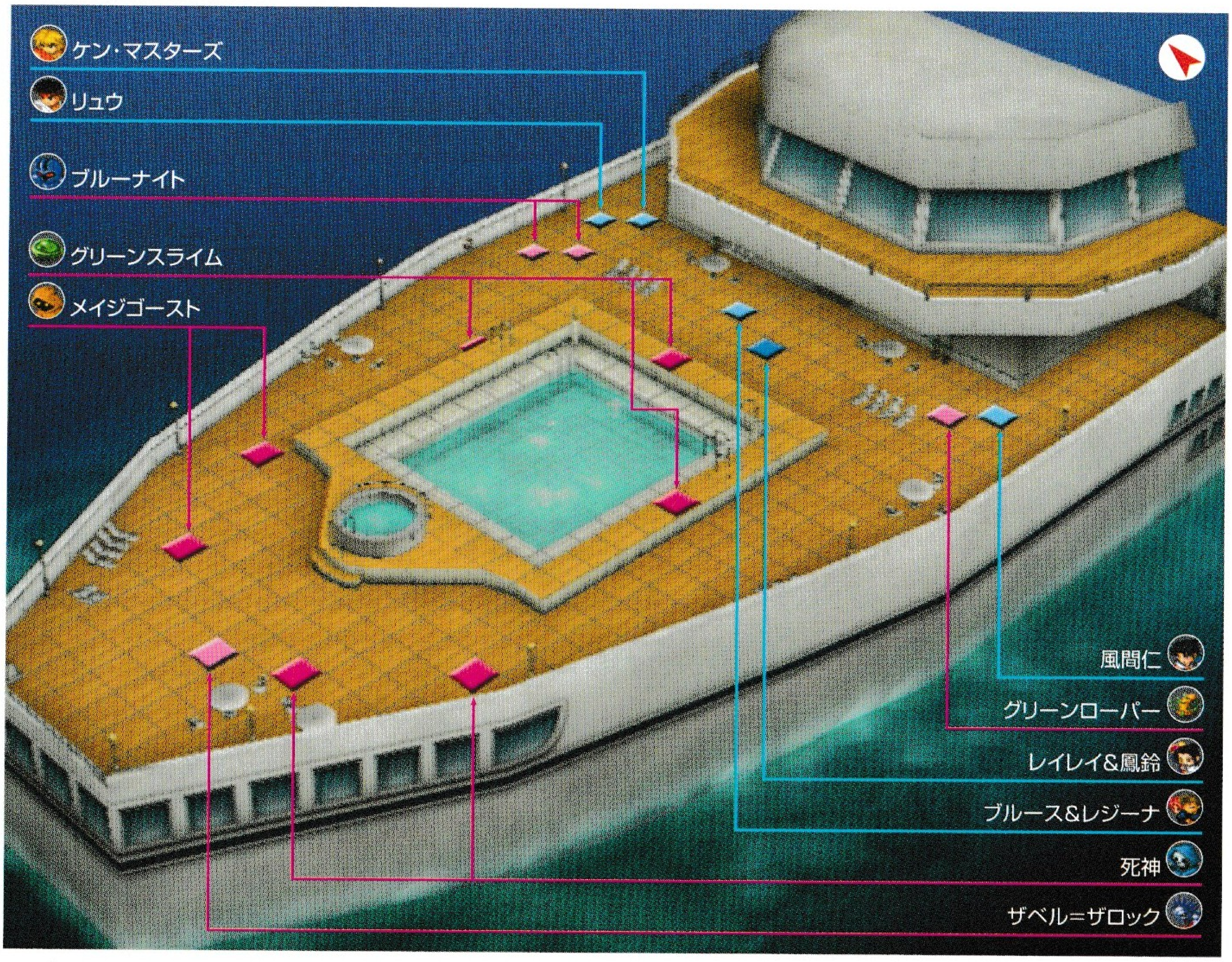
物質界
スペンサーレイン号・
プールデッキ

Story

シャドルーを追うため、日本行きの客船に乗り込むリュウとケン。その船には、偶然にも別ルートからシャドルーを調査しているブルースや鳳鈴も乗っていた。順調に航海する客船。だが、突如、船内に化け物が出現！

map

◆味方初期配置 ◆敵初期配置 ◆味方増援 ◆敵増援



敵データ

Enemy

ユニット名	Lv	HP	MP	攻撃数	攻撃力	防御力	EXP	お金	属性防御 物	熱	冷	電	気	魔	E	取得アイテム KO時	エリアルボーナス
グリーンスライム ×3	1	900	2	5	72	75	150	50	→	↓	↓	→	→	↓	↓	アクアジスト	アクアジスト
メイジゴースト ×2	1	1000	38	5	88	76	150	50	↓	→	→	→	↓	↑	↓	ローズジスト	ローズジスト
死神 ×2	1	1000	6	4	83	79	150	50	↓	↓	→	→	↓	→	↓	妖怪汁	妖怪汁
ブルーナイト ×2	1	1200	2	4	92	90	150	50	→	→	→	↓	→	→	↓	おにぎり	おにぎり
グリーンローパー	1	1950	6	4	100	110	150	50	↑	↓	↓	↑	→	↓	→	回復薬・中	解毒剤
ザベル=ザロック	5	3980	74	3	120	111	350	150	→	→	→	↑	↓	→	↓	セボリー	フィッツシェイク

勝敗条件

1 【勝利】敵の全滅
【敗北】レイレイ＆鳳鈴が戦闘不能

フローチャート

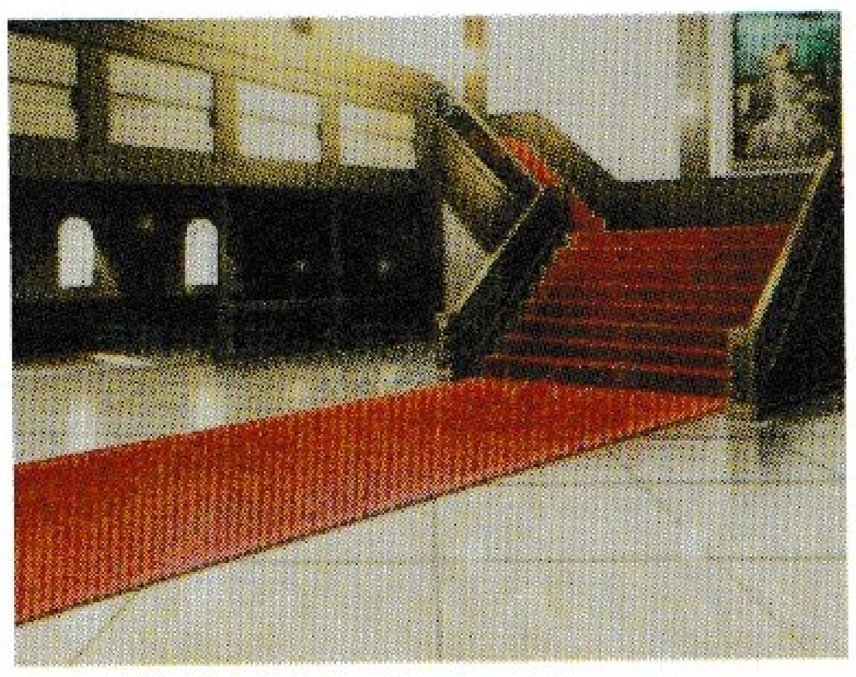
- START
- 敵を１体撃破する
- 【味方増援】ブルース＆レジーナ登場
- 敵味方合わせて計７回行動を終了する
- 【敵増援】ザベル＝ザロック登場
- 敵味方合わせて計４回行動を終了する
- 【味方増援】風間仁、ケン・マスターズ、リュウ登場
- 【敵増援】ブルーナイトなど登場
- 敵を全滅する
- STAGE CLEAR

※ ザベル＝ザロックはブルーナイトなど登場後、HPが０になると撤退する。

会話イベント

- ザベル＝ザロック撤退
- レイレイ＆鳳鈴vs死神
- レイレイ＆鳳鈴vsザベル＝ザロック
- ブルース＆レジーナvs死神
- ブルース＆レジーナvsメイジゴースト
- ブルース＆レジーナvsザベル＝ザロック
- リュウvsブルーナイト
- リュウvsザベル＝ザロック
- ケン・マスターズvsブルーナイト
- ケン・マスターズvsザベル＝ザロック
- 風間仁vsグリーンローパー
- 風間仁vsザベル＝ザロック





攻略ポイント１ POINT-01

攻めてきた敵を迎撃しよう

初めはレイレイ＆鳳鈴しかいないが、敵を１体倒すとブルース＆レジーナが増援として現れる。増援後は、移動せずに初期配置のマス近辺に敵をおびき寄せて戦おう。そうすることで、今後出現する増援とすぐに合流でき、味方ユニットの孤立を防げる。



⬅ブルース＆レジーナとレイレイ＆鳳鈴の技の射程はどちらも長い。敵に近づかれる前に遠距離攻撃で倒してしまおう。

攻略ポイント２ POINT-02

ザベルもおびき寄せて討つ！

しばらくすると、船首側にザベル＝ザロックが出現する。強敵なので、接近される前にほかの敵を一掃し、万全な態勢にしておきたい。その後、敵がさらに増援されるが、最初からHPが減っているため、同時に出現したリュウや風間仁だけで対処できる。



➡グリーンローパーの技には、毒の追加効果がある。この敵の撃破は、被害を最小限に抑えるため、風間仁だけで行うのもいい。

ENEMY PICK UP!

ザベル＝ザロック



⬆リュウとケン・マスターズのMA攻撃を使うのもいい。

全ユニットで集中攻撃すれば、それほど苦戦しない。注意すべき点は、防御エクストラの入力だ。敵のブランチ数は３なので、APを２回復するには、入力をすべて成功しなければならないのだ。



「何気ない街角に、突然の嵐」

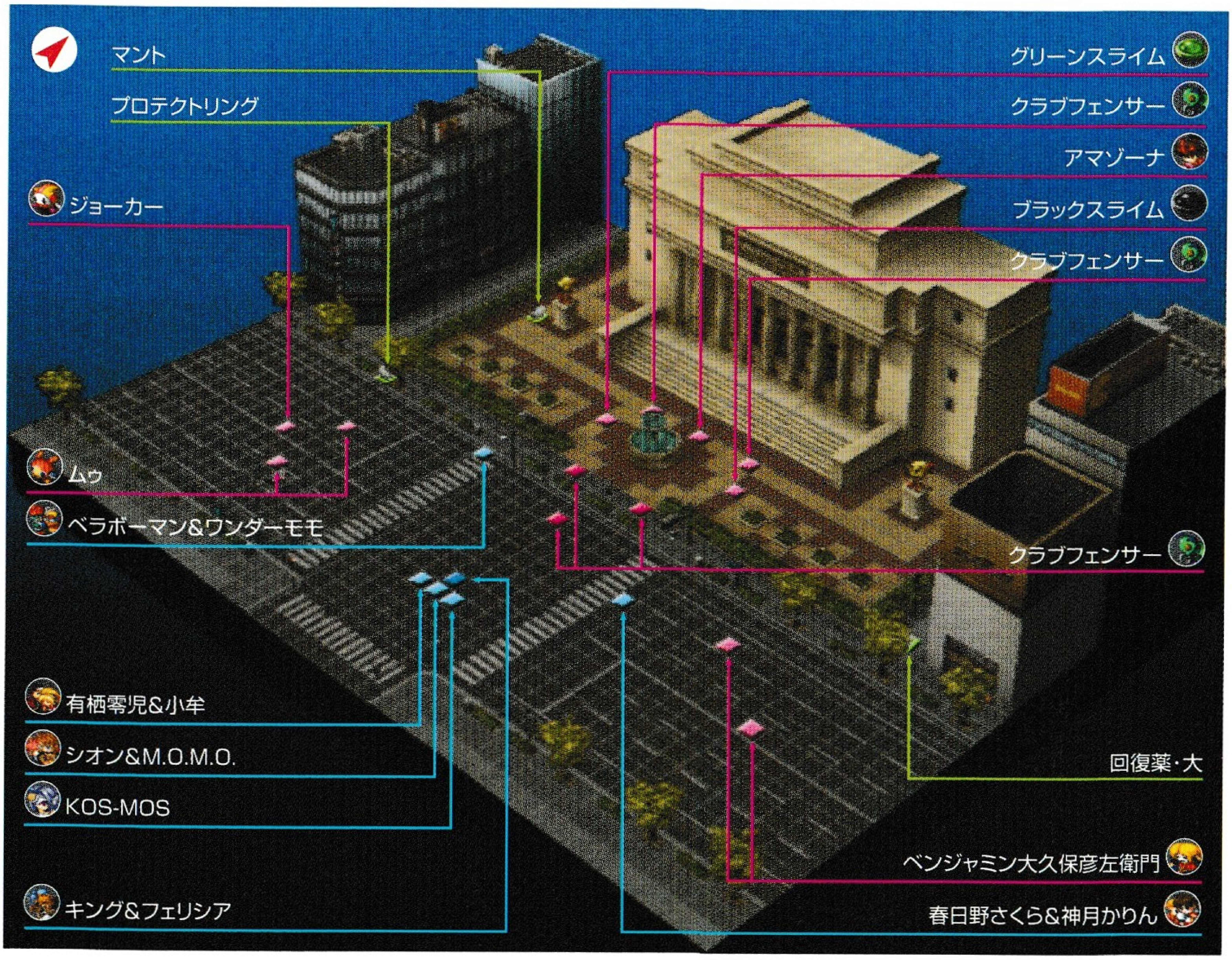
物質界
ナムコシアター前

Story

ナムコシアターで行われたワンダーモモの公演は無事に終了した。その1時間後、桃は豹変したアマゾーナに襲われる。同じ頃、桃と一緒にライブをするはずだったフェリシアが、シアター前でモンスターと遭遇していた。

map

味方初期配置　敵初期配置　味方増援　敵増援　アイテム



■敵データ

Enemy

ユニット名	Lv	HP	MP	攻撃数	攻撃力	防御力	EXP	お金	属性防御 物	熱	冷	電	気	魔	E	取得アイテム KO時	エリアルボーナス
クラブフェンサー ×5	1	1200	30	5	81	88	150	50	→	→	→	↓	→	↓	↓	ゆでたまご	ゆでたまご
ブラックスライム	1	1100	3	5	75	80	150	50	→	↓	↓	→	↓	↓	↓	アクアジスト	アクアジスト
グリーンスライム	1	900	2	5	72	75	150	50	→	↓	↓	→	→	↓	↓	アクアジスト	アクアジスト
アマゾーナ	4	3410	66	4	122	116	350	150	↑	→	↓	→	↓	→	→	ライフパック	ゆでたまご
ムゥ ×2	2	1070	26	5	84	78	150	50	→	→	→	↓	↓	↓	↓	アイスキャンデー	アイスキャンデー
ジョーカー	5	4280	82	3	132	119	350	150	→	↑	→	↑	↓	↑	→	ＨＰバッジ	さくらんぼ
ベンジャミン大久保彦左衛門 ×2	2	1370	15	5	89	97	150	50	→	→	↓	↓	→	↓	→	地獄丼	ゆでたまご

勝敗条件

1【勝利】敵の全滅
　【敗北】味方の全滅
2【勝利】敵の全滅
　【敗北】キング＆フェリシア／ベラボーマン＆ワンダーモモが戦闘不能

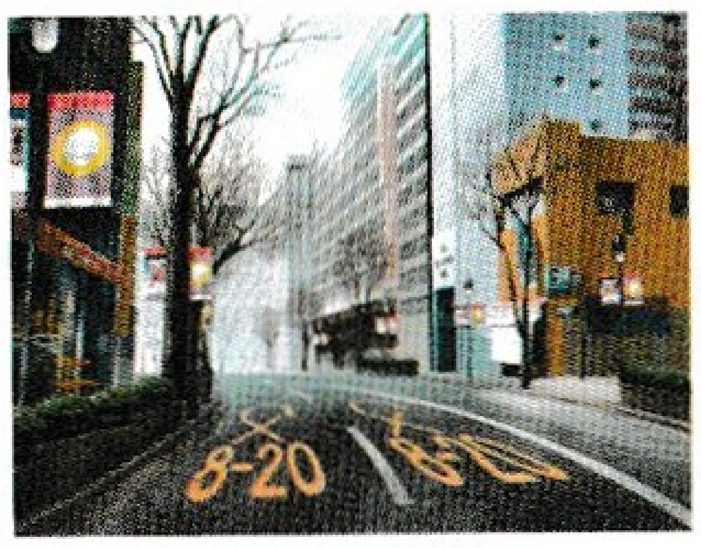
フローチャート

- START
- クラブフェンサーを１体撃破する
- 【味方増援】ベラボーマン＆ワンダーモモ登場
- 【敵増援】アマゾーナなど登場
- 【勝敗条件】**2**に変更
- キング＆フェリシア、ベラボーマン＆ワンダーモモの行動を終了する
- 【味方増援】春日野さくら＆神月かりん登場
- 【敵増援】ベンジャミン大久保彦左衛門登場
- 敵味方合わせて計４回行動を終了する
- 【敵増援】ジョーカーなど登場
- 敵味方合わせて計５回行動を終了する
- 【味方増援】味方本隊登場
- 敵を全滅する
- STAGE CLEAR

※ アマゾーナはHPが０になると撤退する。
※ ジョーカーはHPが50％以下になると撤退する。

会話イベント

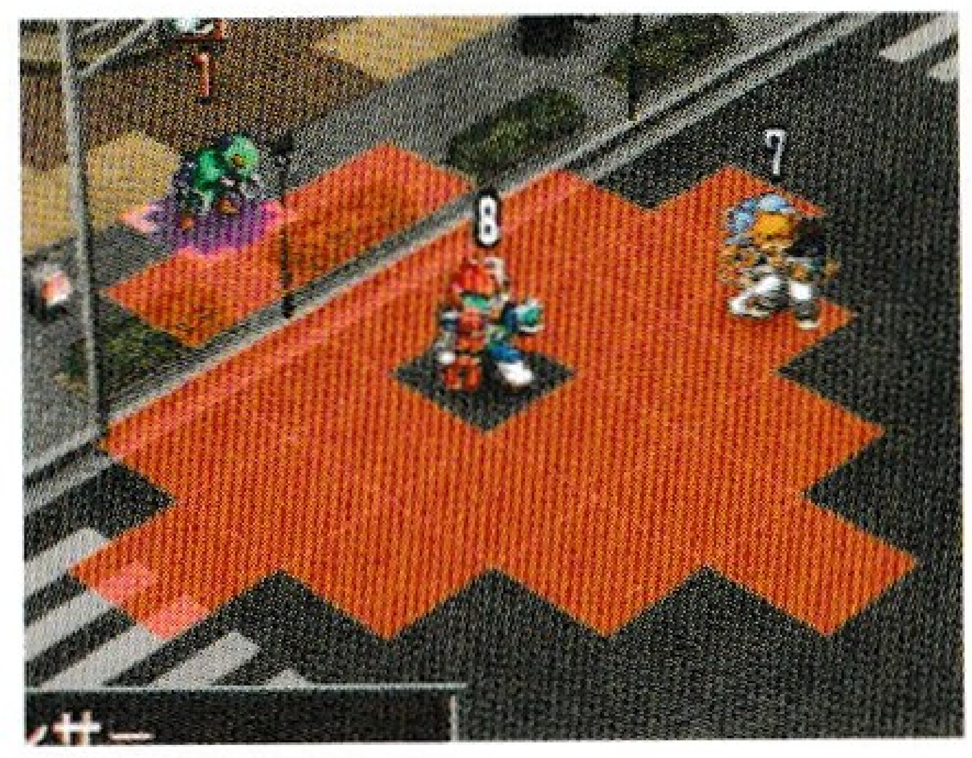
- アマゾーナ撤退
- ジョーカー撤退
- ベラボーマン＆ワンダーモモvsアマゾーナ
- ベラボーマン＆ワンダーモモvsベンジャミン大久保彦左衛門
- ベラボーマン＆ワンダーモモvsジョーカー
- 春日野さくら＆神月かりんvsアマゾーナ
- 春日野さくら＆神月かりんvsジョーカー
- キング＆フェリシアvsジョーカー
- シオン＆M.O.M.O.vsベンジャミン大久保彦左衛門
- シオン＆M.O.M.O.vsジョーカー
- KOS-MOSvsアマゾーナ
- 有栖零児＆小牟vsベンジャミン大久保彦左衛門
- 有栖零児＆小牟vsアマゾーナ
- 有栖零児＆小牟vsジョーカー



攻略ポイント１　POINT-01

１体ずつ確実に倒していこう

まずは、一番近くにいるクラブフェンサーを１体倒そう。そうすれば、ベラボーマン＆ワンダーモモが出現する。ただし、同時にアマゾーナほか、敵の増援も４体現れる。敵の集団にむやみに接近せずに、近くの敵から各個撃破していこう。



⬅ベラボーマン＆ワンダーモモの技は近距離のものだけだが、攻撃可能範囲は３マス分と広い。うまく敵と距離を取って繰り出そう。

攻略ポイント２　POINT-02

どの敵を攻撃するかの役割分担を

ベンジャミン大久保彦左衛門は、春日野さくら＆神月かりんで、ジョーカーやムゥは、有栖零児＆小牟たちで攻撃すると効率がいい。それぞれの目標を攻撃しつつ、近くにあるジュラルミンケースの破壊も行い、忘れずにアイテムを回収しよう。



➡アマゾーナには、歩道付近で集中攻撃をしかけられるとベスト。車道まで移動されると、ジョーカーとのはさみ撃ちにあってしまう。

ENEMY PICK UP!

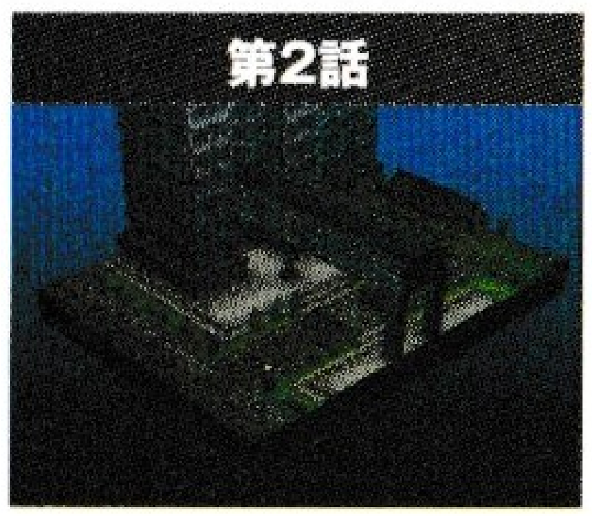
アマゾーナ





⬆Lvが低いユニットに倒させ、EXPを稼ぐのもいい。

HPが50％以下になると撤退するジョーカーとは異なり、HPを０にするまで戦い続けることに。SPが溜まっているユニットを中心にして波状攻撃をしかけ、一気に勝負を決めよう。



「集う超絶倫人たち」

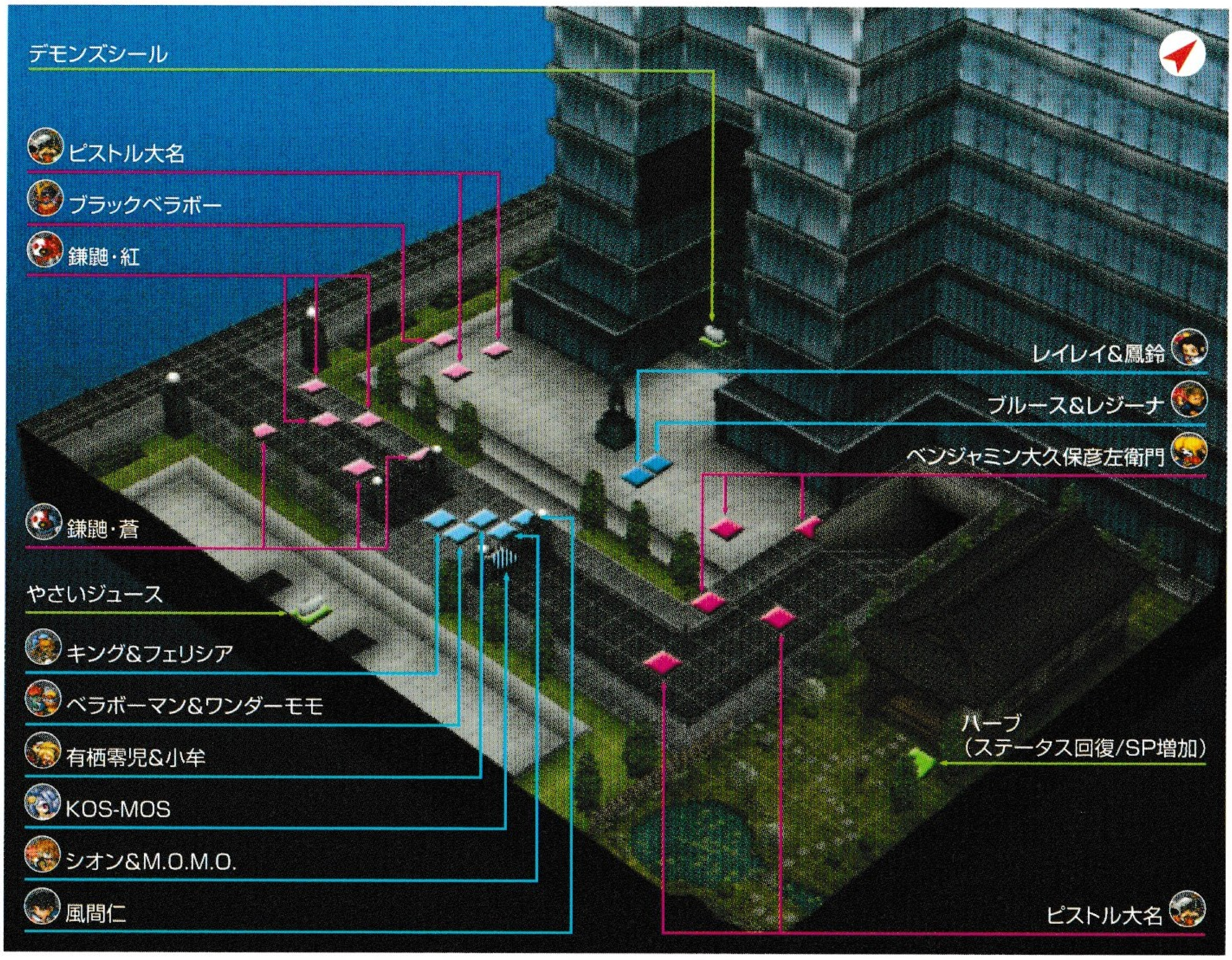
物質界
三島財閥ビル前

Story

三島財閥ビル前で、待ち合わせ相手の零児や小牟を待っていたブルースやレジーナたち。その様子を見た三島平八は、爆田博士に彼らを排除するように命令。爆田軍団のアンドロイドがブルースたちに襲いかかる！

map

◆味方初期配置 ◆敵初期配置 ◆味方増援 ◆敵増援 ◆アイテム



※イベントでのみ登場する謎の女、毒牛頭、毒馬頭とは戦闘が発生しない。

敵データ

Enemy

ユニット名	Lv	HP	MP	攻撃数	攻撃力	防御力	EXP	お金	属性防御							取得アイテム	
									物	熱	冷	電	気	魔	E	KO時	エリアルボーナス
ベンジャミン大久保彦左衛門 ×3	2	1370	15	5	89	97	150	50	→	→	↓	↓	→	↓	→	地獄丼	ゆでたまご
ピストル大名 ×2	2	1470	24	5	93	99	150	50	→	→	↓	↓	→	↓	↑	地獄丼	ゆでたまご
ピストル大名 ×2	3	1540	25	5	95	100	150	50	→	→	↓	↓	→	↓	↑	地獄丼	ゆでたまご
ブラックベラボー	5	4780	69	4	129	114	350	150	↑	→	↓	↑	↓	↓	↑	レザーマント	ゆでたまご
鎌鼬・蒼 ×3	3	1140	20	5	85	77	150	50	→	→	→	↓	↓	↓	↓	回復薬・小	回復薬・小
鎌鼬・紅 ×3	3	1290	22	5	89	80	150	50	→	→	→	→	↓	↓	↓	回復薬・小	回復薬・小

勝敗条件

1 【勝利】敵の全滅
【敗北】ブルース＆レジーナが戦闘不能

フローチャート

- START
- 敵を２体撃破する
- 【味方増援】風間仁登場
- 【敵増援】ブラックベラボーなど登場
- 敵味方合わせて計９回行動を終了する
- 【味方増援】味方本隊登場
- ブラックベラボーのHPを０にする
- 【敵増援】鎌鼬・蒼など登場
- 鎌鼬の残数を３体以下にする
- 【イベント】？？？が登場する
- 敵を全滅する
- STAGE CLEAR

※ ブラックベラボーはベラボーマン＆ワンダーモモ登場後、HPが０になると撤退する。

会話イベント

- ブラックベラボー撤退
- ブルース＆レジーナvsベンジャミン大久保彦左衛門orピストル大名
- ブルース＆レジーナvs鎌鼬・蒼or鎌鼬・紅
- レイレイ＆鳳鈴vsベンジャミン大久保彦左衛門orピストル大名
- レイレイ＆鳳鈴vs鎌鼬・蒼or鎌鼬・紅
- 風間仁vsブラックベラボー
- ベラボーマン＆ワンダーモモvsベンジャミン大久保彦左衛門orピストル大名
- ベラボーマン＆ワンダーモモvsブラックベラボー
- シオン＆M.O.M.O.vs鎌鼬・蒼or鎌鼬・紅
- KOS-MOSvs鎌鼬・蒼or鎌鼬・紅
- キング＆フェリシアvsブラックベラボー
- 有栖零児＆小牟vs鎌鼬・蒼or鎌鼬・紅



攻略ポイント1　POINT-01

遠距離攻撃には遠距離攻撃で対抗

ベンジャミン大久保彦左衛門とピストル大名が使う技は遠距離攻撃だ。効率よく戦うため、味方の増援が現れる南側まで敵を動かしたいが、遠くから攻撃できるためなかなか移動しない。こちらも敵から離れつつ遠距離攻撃を使い、うまくおびき寄せよう。



⬅こちらから攻めても苦戦はしないが、敵の攻撃時に距離を取られ、その分さらに追いかけることになる。自然と孤立させられるのだ。

攻略ポイント2　POINT-02

アイテム回収はお早めに！

マップ上のアイテムの回収は早めに行っておこう。ブラックベラボー撤退後に現れる鎌鼬を３体倒すとイベントが発生し、その後残りの３体は撤退してしまう。その時点でほかの敵を全滅しているとステージクリアとなり、アイテムを回収できなくなる。



➡北のジュラルミンケースには、入手EXPを10％増やすデモンズシールが入っている。今後のLv上げが楽になるので、必ず取ろう。

ENEMY PICK UP!
ブラックベラボー



⬆有栖零児＆小牟の技なら、よりダメージを与えられる。

ほかの敵の約３倍ものHPをもつ。必殺技はもちろん、MA攻撃「一斉射撃」ももれなく使おう。当然ながら敵の攻撃力も高いので、ダメージを受けたユニットのHPは、忘れずに回復すること。



「燃えろ！ジャスティス学園」

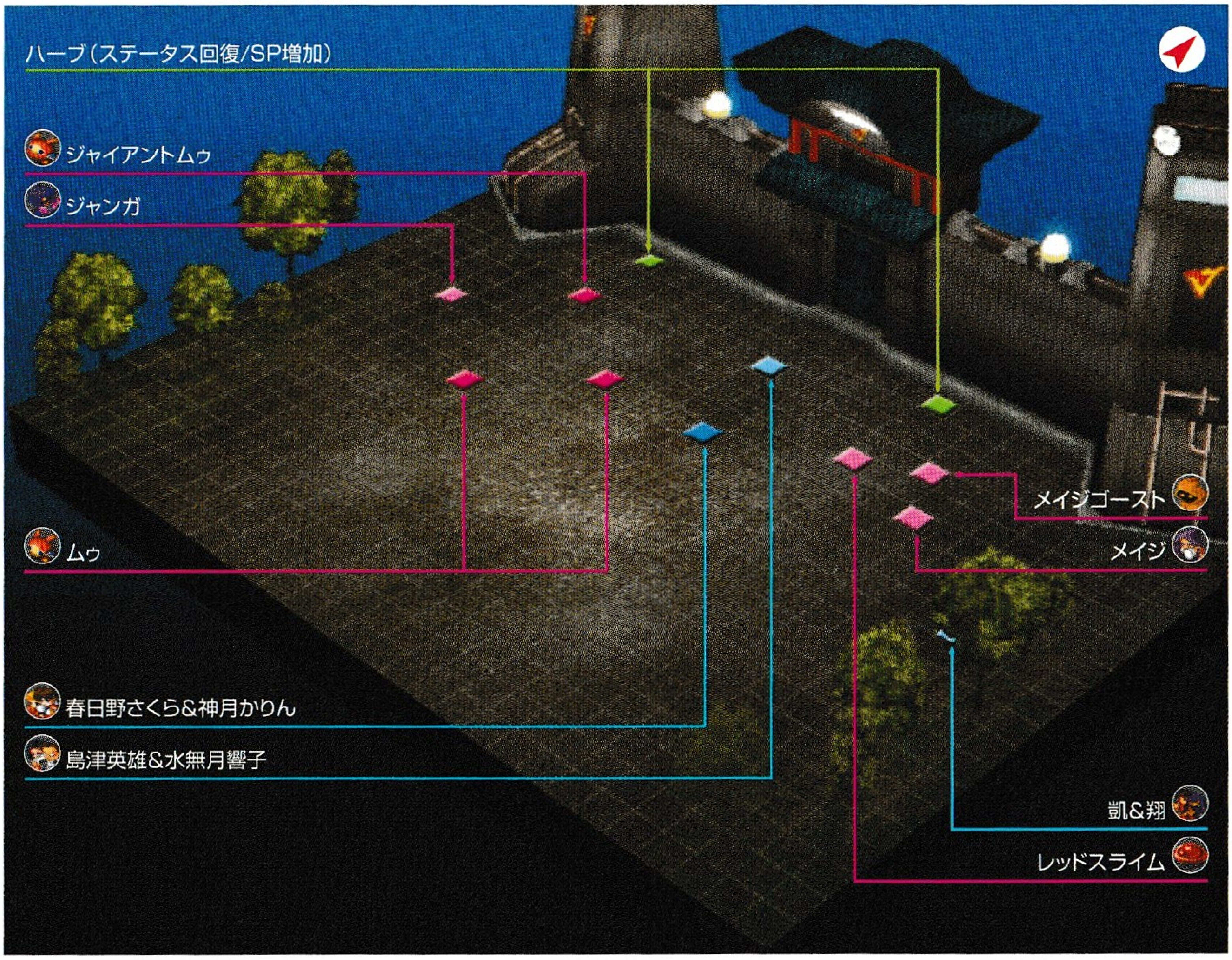
物質界
私立ジャスティス学園・校門前

Story

さくらとかりんは、ナムコシアター前での戦闘でつかんだ『眠り病』の情報を島津英雄に話すため、私立ジャスティス学園にやって来た。英雄に連絡をとる手段を考えていたとき、怪物が出現！　さくらたちに襲いかかる。

map

◆味方初期配置　◆敵初期配置　◆味方増援　◆敵増援　◆アイテム



※クリア時のイベントで登場する豪鬼とは戦闘が発生しない。

敵データ

Enemy

ユニット名	Lv	HP	MP	攻撃数	攻撃力	防御力	EXP	お金	属性防御 物	熱	冷	電	気	魔	E	取得アイテム KO時	エリアルボーナス
ムゥ ×2	2	1070	26	5	84	78	150	50	→	→	→	↓	↓	↓	↓	アイスキャンデー	アイスキャンデー
ジャイアントムゥ	2	1370	31	4	94	93	150	50	→	→	→	↓	↓	↓	↓	チョコレート	アイスキャンデー
ジャンガ	5	3780	88	3	129	107	350	150	→	↑	↑	→	→	→	↓	レッドリング	解毒剤
メイジ	3	1090	68	5	85	72	150	50	↓	→	→	→	↓	↑	↓	ローズジスト	ローズジスト
メイジゴースト	3	1140	44	5	91	78	150	50	↓	→	→	→	↓	↑	↓	ローズジスト	ローズジスト
レッドスライム	3	1440	8	4	82	86	150	50	→	↓	→	→	↓	→	↓	アクアジストS	アクアジスト

勝敗条件

1【勝利】敵の全滅
【敗北】春日野さくら＆神月かりんが戦闘不能
2【勝利】ジャンガを倒す
【敗北】春日野さくら＆神月かりんが戦闘不能

フローチャート

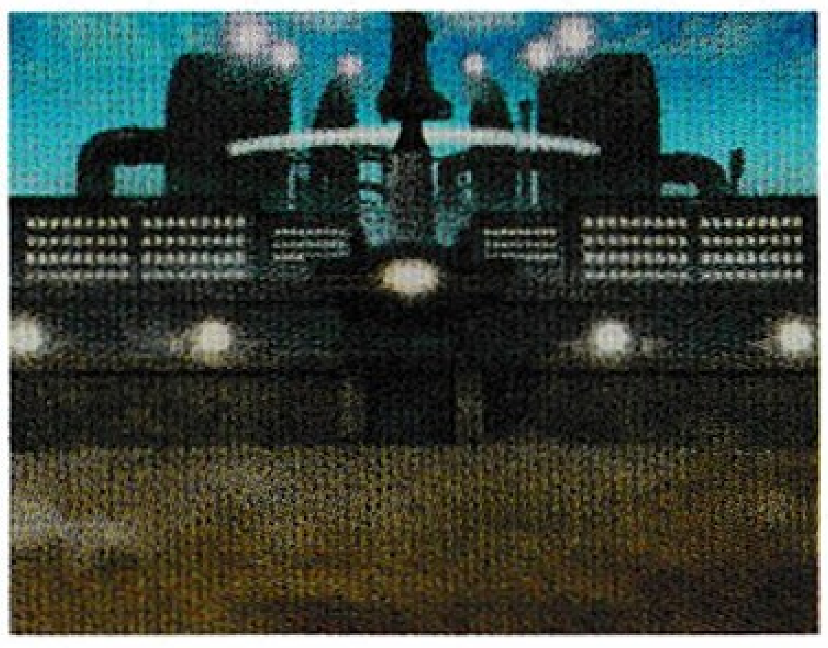
- START
- 敵を1体撃破する
- 【味方増援】島津英雄＆水無月響子登場
- 【敵増援】ジャンガ登場
- ジャンガにダメージを与える（HP99％以下）
- 【味方増援】凱＆翔登場
- 【敵増援】レッドスライムなど登場
- 【勝敗条件】**2**に変更
- ジャンガのHPを0にする
- 【イベント】豪鬼が登場する
- STAGE CLEAR

※ジャンガは勝敗条件変更後、HPが0になると撤退する。

会話イベント

- 春日野さくら＆神月かりんvsムゥorジャイアントムゥ
- 春日野さくら＆神月かりんvsレッドスライム
- 春日野さくら＆神月かりんvsジャンガ
- 島津英雄＆水無月響子vsムゥorジャイアントムゥ
- 島津英雄＆水無月響子vsレッドスライム
- 島津英雄＆水無月響子vsジャンガ
- 凱＆翔vsムゥorジャイアントムゥ
- 凱＆翔vsレッドスライム
- 凱＆翔vsジャンガ





攻略ポイント1 POINT-01

少ないユニット数で戦うことに

敵、味方ともに登場するユニット数が少ないステージ。まずは手近なムゥを倒そう。そうするとジャンガと島津英雄＆水無月響子が出現する。2ユニットで残りのムゥとジャイアントムゥを倒し、十分にSPをためてからジャンガに戦闘を挑むのだ！



⬅ジャイアントムゥはムゥよりもHPや防御力が高く、1回の攻撃では倒せない場合も。2ユニットで連続で攻撃し、HPを削ろう。

攻略ポイント2 POINT-02

ジャンガを狙うか、Lvを上げるか

ジャンガにダメージを与えると、メイジなどのドルアーガ軍3体と味方の増援である凱＆翔が登場する。ジャンガを倒せばステージクリアなので戦力を集中させてもいいが、Lv上げやアイテム集めをしたいのであれば、すべての敵を撃破しよう。



➡Lv5の凱＆翔にとって、ドルアーガ軍のメイジなどは敵ではない。うまくエリアルヒット数をつないでボーナスを稼ごう。

ENEMY PICK UP!

ジャンガ



戦闘時、やっかいなのが毒の爪だ。攻撃を受けると、必ず毒になってしまい、行動順が回ってくるたびにダメージを受ける。スキルや校門の両脇にあるハーブを活用してHPの回復を図ろう。

⬆残りHPに気をつければ、2ユニットで十分倒せる敵だ。



「“10年前”の女」

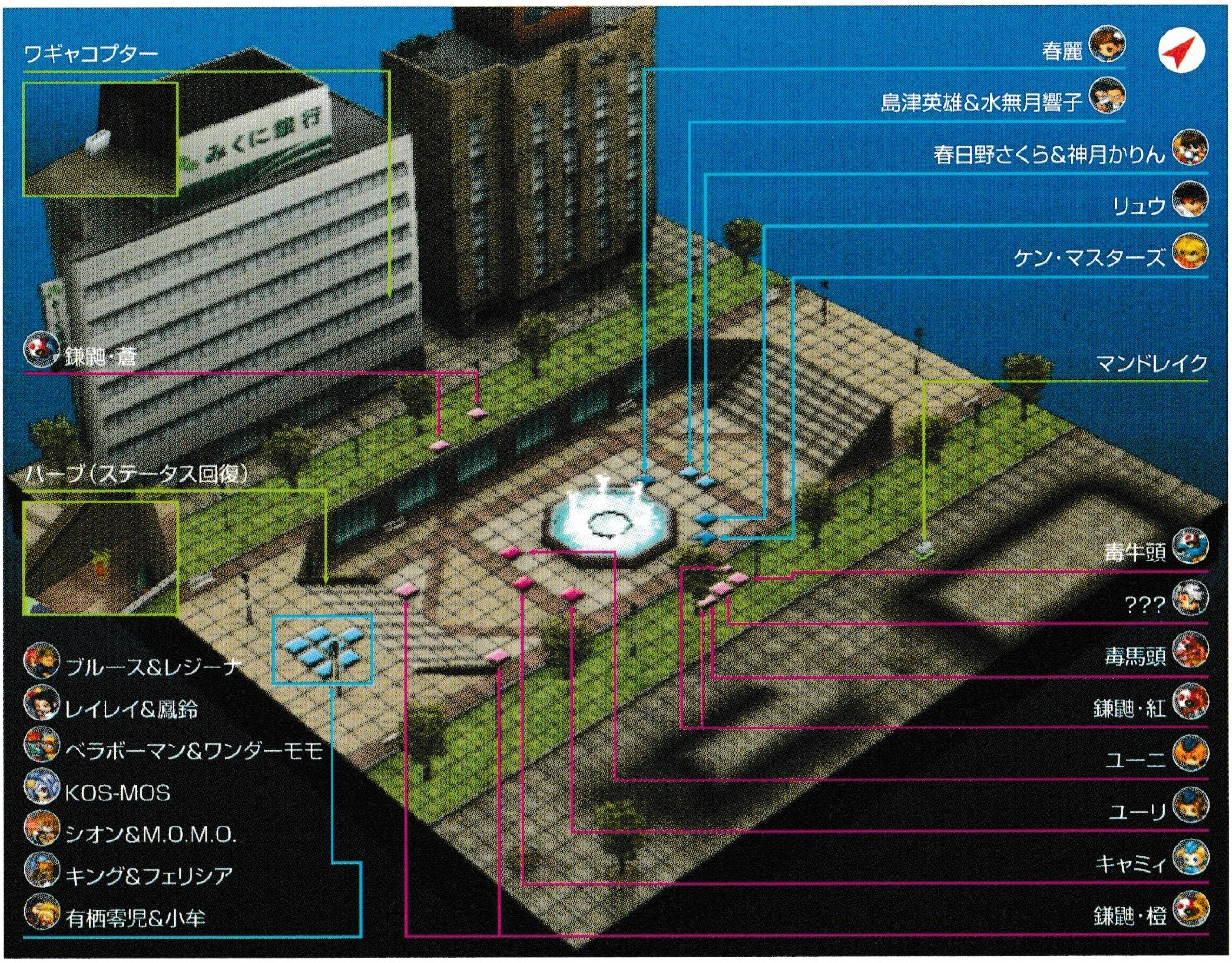
物質界
六本木・『森羅』本部前

Story

三島財閥前でブルースたちと合流した零児や小牟は、六本木にある『森羅』本部に向かっていた。ちょうどその頃、『森羅』本部前では、春麗とシャドルー親衛隊が一即触発の状況に。そこへケンとリュウが現れて……。

map

味方初期配置 敵初期配置 味方増援 敵増援 アイテム



敵データ

Enemy

ユニット名	Lv	HP	MP	攻撃数	攻撃力	防御力	EXP	お金	属性防御 物	熱	冷	電	気	魔	E	取得アイテム KO時	エリアルボーナス
キャミィ	7	3920	62	4	109	103	350	150	↑	→	→	→	↑	↓	↑	ブルーリング	おにぎり
ユーニ	5	2880	54	4	103	90	350	150	↑	→	→	→	↑	↓	↑	レッドリング	おにぎり
ユーリ	5	2880	54	4	103	90	350	150	↑	→	→	→	↑	↓	↑	グリーンリング	おにぎり
鎌鼬・蒼 ×2	4	1210	21	5	86	78	150	50	→	→	→	↓	↓	↓	↓	回復薬・小	回復薬・小
鎌鼬・紅 ×2	4	1360	23	5	90	81	150	50	→	→	→	→	↓	↓	↓	回復薬・小	回復薬・小
鎌鼬・橙 ×2	4	1510	15	4	98	88	150	50	→	→	→	→	↓	→	↓	回復薬・小	回復薬・小
毒牛頭	6	3350	24	4	130	103	350	150	↑	↓	↓	↓	→	↑	↑	ビストロカレー	回復薬・小
毒馬頭	6	3350	28	4	134	101	350	150	↑	↓	↓	↑	→	↑	↓	蘇生剤	回復薬・小
???	7	4620	116	2	146	135	600	50	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	SPバッジ	回復薬・小

勝敗条件

1【勝利】敵の全滅
【敗北】味方の全滅
2【勝利】？？？を倒す
【敗北】有栖零児＆小牟が戦闘不能

フローチャート

- START
- 敵を１体撃破する、またはキャミィと戦闘をする
- 【味方増援】春日野さくら＆神月かりん、島津英雄＆水無月響子登場
- 【敵増援】鎌鼬・橙など登場
- 敵味方合わせて計13回行動を終了する
- 【味方増援】味方本隊登場
- 【敵増援】？？？など登場
- 【勝敗条件】**2**に変更
- 敵の残数を７体以下にする
- 【イベント】キャミィ、ユーニ、ユーリが撤退する
- ？？？のHPを０にする
- STAGE CLEAR

※ キャミィは勝利条件変更後、HPが50％以下になると撤退する。
※ ユーニ、ユーリはHPが０になると撤退する。

会話イベント

- キャミィ撤退
- ユーニ撤退
- ユーリ撤退
- リュウvsキャミィorユーニorユーリ
- リュウvs？？？
- ケン・マスターズvsキャミィorユーニorユーリ
- ケン・マスターズvs？？？
- 春麗vsキャミィorユーニorユーリ
- 春日野さくら＆神月かりんvsキャミィorユーニorユーリ
- 春日野さくら＆神月かりんvs？？？
- 島津英雄＆水無月響子vs鎌鼬・蒼or鎌鼬・紅or鎌鼬・橙
- シオン＆M.O.M.O.vs鎌鼬・蒼or鎌鼬・紅or鎌鼬・橙
- キング＆フェリシアvs？？？
- ブルース＆レジーナvsキャミィorユーニorユーリ
- ベラボーマン＆ワンダーモモvs？？？
- 有栖零児＆小牟vs毒牛頭or毒馬頭
- 有栖零児＆小牟vs？？？



攻略ポイント1 POINT-01

敵に先制攻撃をしかけよう

東側にはあとから？？？が出現する。出現後、すぐに狙われないよう、序盤は近寄らないこと。まずはユーニの移動可能範囲から１マスを空けた場所へ移動しよう。ユーニは自分の行動時に近づいてくるので、次の味方の行動で集中攻撃をしかけられる。



⬅春麗の最初の行動でここに移動すれば、ユーニは近くまで来るが、攻撃はしてこれない。次の行動で味方３人で連続攻撃ができる。

攻略ポイント2 POINT-02

二手に分かれて敵を討て！

あとから出現する有栖零児＆小牟ら７ユニットは、？？？、毒牛頭、毒馬頭を倒すために北に向かわせ、春麗や春日野さくら＆神月かりんら５ユニットで噴水付近の敵を倒そう。毒馬頭と毒牛頭は、？？？から離れて孤立したときを狙って攻撃をしかけよう。



➡噴水近くの戦力が不足気味に思えるが、キャミィやユーリ、ユーニは敵の残数が７体以下になると撤退する。残るのはザコばかり。

ENEMY PICK UP!

？？？



攻撃力が高いうえ、近距離攻撃には毒の追加効果ももつ危険な敵だ。必殺技を受けるとHPが半分近く減る場合もあるので、MA攻撃を多用し、敵のSPができるだけ溜まらないようにしたい。



⬆「一斉射撃」や「双龍拳」など、使えるMA攻撃は多い。

第5話



「悪魔の遺伝子」

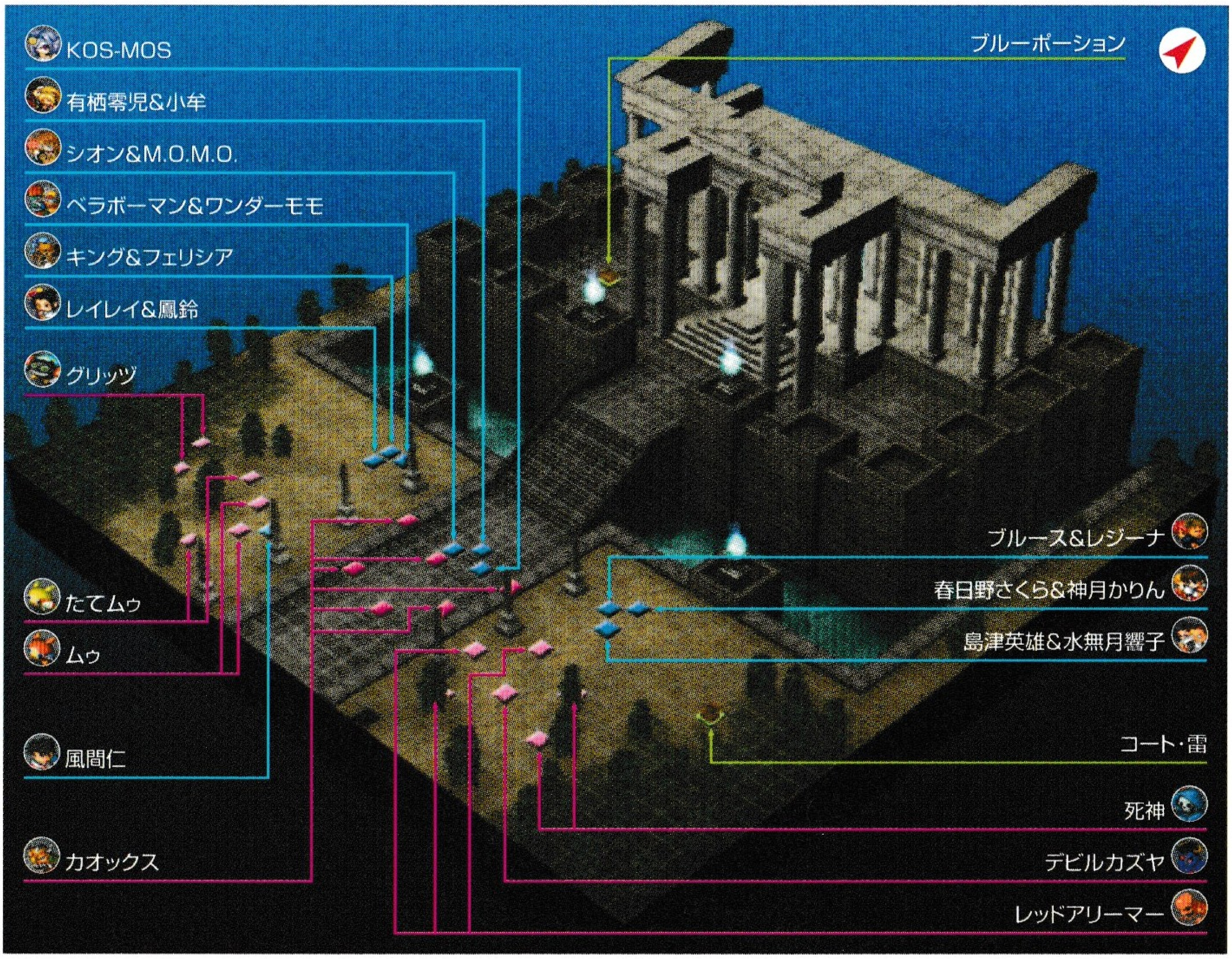
神界
イシターの神殿

Story

"次元封鎖"によって異世界へ飛ばされた零児たちが辿り着いたのは、神界・イシター神殿だった。零児たちは、この世界の情報収集と姿が見えないリュウたちの捜索のために外に出たが、そこで敵と遭遇し……。

map

味方初期配置　敵初期配置　味方増援　敵増援　アイテム



※クリア後のイベントで登場するレッドアリーマーキングとは戦闘が発生しない。

敵データ

Enemy

ユニット名	Lv	HP	MP	攻撃数	攻撃力	防御力	EXP	お金	属性防御 物	熱	冷	電	気	魔	E	取得アイテム KO時	エリアルボーナス
カオックス ×6	5	1580	24	5	92	99	150	50	→	↓	↓	↑	↓	↑	↓	メディスンボトル	メディスンボトル
たてムゥ ×2	5	1730	34	5	91	116	150	50	↑	→	→	→	↓	→	↓	アイスキャンデー	アイスキャンデー
ムゥ ×2	5	1280	29	5	89	81	150	50	→	→	→	↓	↓	↓	↓	アイスキャンデー	アイスキャンデー
グリッヅ ×2	5	1480	29	4	100	89	150	50	→	→	→	↓	↓	↓	↑	コーヒー	ゆでたまご
デビルカズヤ	10	8630	84	4	158	126	550	250	↑	↑	↑	↑	↓	↑	↑	リバースドール	アクアジストS
レッドアリーマー ×3	5	1680	19	4	98	92	150	50	→	↑	↓	↓	↓	↑	↓	地獄丼	地獄丼
死神 ×2	5	1280	10	4	89	83	150	50	↓	↓	→	→	↓	→	↓	妖怪汁	妖怪汁

勝敗条件

1【勝利】敵の全滅
【敗北】味方の全滅
2【勝利】敵の全滅
【敗北】風間仁が戦闘不能

フローチャート

- START
- 敵の残数を3体以下にする
- 【味方増援】風間仁登場
- 【敵増援】ムゥなど登場
- 【勝敗条件】**2**に変更
- 敵の残数を4体以下にする
- 【敵増援】デビルカズヤなど登場
- デビルカズヤのHPを0にする、または5回攻撃をしかける
- 【イベント】デビルカズヤが撤退する
- 敵を全滅する
- STAGE CLEAR

会話イベント

- シオン＆M.O.M.O.orKOS-MOSvsカオックス
- ベラボーマン＆ワンダーモモvsムゥorたてムゥorグリッヅ
- ベラボーマン＆ワンダーモモvsデビルカズヤ
- 風間仁vsレッドアリーマーor死神
- 風間仁vsデビルカズヤ
- キング＆フェリシアvsデビルカズヤ
- 春日野さくら＆神月かりんvsムゥorたてムゥorグリッヅ
- 春日野さくら＆神月かりんvsデビルカズヤ
- 島津英雄＆水無月響子vsレッドアリーマーor死神
- ブルース＆レジーナvsデビルカズヤ
- レイレイ＆鳳鈴vsレッドアリーマーor死神
- 有栖零児＆小牟vsレッドアリーマーor死神
- 有栖零児＆小牟vsデビルカズヤ



攻略ポイント1 POINT-01

ユニットを石床に集結させる

カオックス6体がマップ中央付近に集中して配置されている。3ヶ所に分かれた味方ユニットを中央に集めながら、北側のカオックスを倒そう。3体倒すと味方の風間仁とともに敵が6体出現する。彼らを石床へと誘導しつつ、残りのカオックスを撃破だ。



←グリッヅの射程は長く、味方の近くに誘い出しても、撃破に失敗するとまた後方へ下がってしまう。複数のユニットで早めに倒したい。

攻略ポイント2 POINT-02

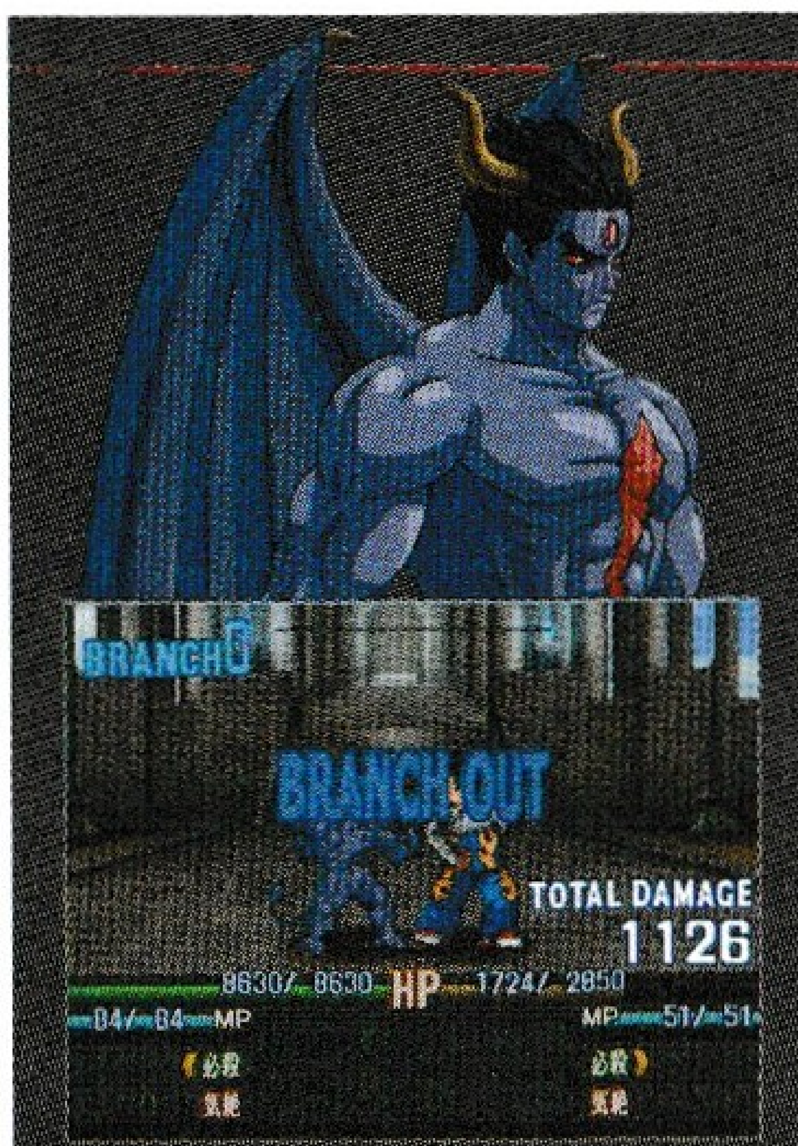
赤い悪魔よりも青い悪魔を優先！

途中で現れるデビルカズヤは、5回攻撃をしかけると撤退する。近くにいる味方5ユニットを優先的にデビルカズヤに回し、すぐに撤退させてしまおう。あとは残りの敵を倒せばOKだ。手の空いたユニットで宝箱を破壊するのも忘れずに。



➡デビルカズヤは風間仁を狙って行動をする。風間仁を味方の近くに配置し、デビルカズヤを集中攻撃しやすい場所におびき寄せよう。

ENEMY PICK UP! デビルカズヤ



⬆通常防御ではトータルで1000前後のダメージ。痛すぎる。

攻撃力が非常に高い。攻撃されたときは、戦闘回避で極力ダメージを抑えよう。防御カウンターをもっていれば、出し惜しみなく発動だ。早い段階で撤退させ、敵の攻撃回数を最小限にするのだ。

第6話



「クロノアヒーローズ」

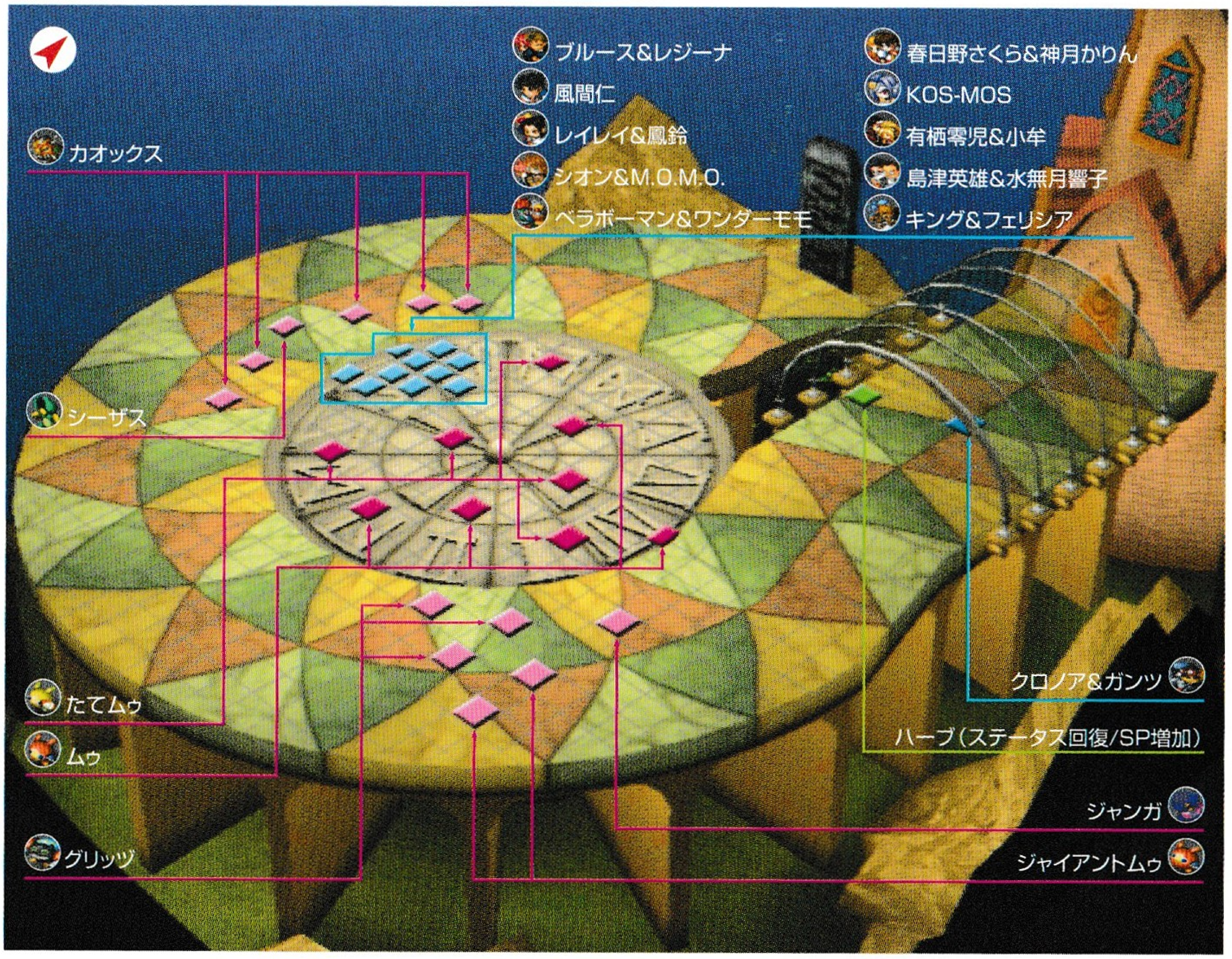
神界
天空寺院・エントランス

Story

イシターに、５つの世界について聞いた零児たちは、自分の世界『物質界』に戻るため、通り道となっている『天空寺院』に向かった。その頃『天空寺院』前では、クロノアとガンツが襲いかかってくる幻獣と戦っていた。

map

味方初期配置　敵初期配置　味方増援　敵増援　アイテム



敵データ

Enemy

ユニット名	Lv	HP	MP	攻撃数	攻撃力	防御力	EXP	お金	属性防御 物	熱	冷	電	気	魔	E	取得アイテム KO時	エリアルボーナス
たてムゥ ×5	6	1800	35	5	92	117	150	50	↑	→	→	→	↓	→	↓	アイスキャンデー	アイスキャンデー
ムゥ ×4	6	1350	30	5	90	83	150	50	→	→	→	↓	↓	↓	↓	アイスキャンデー	アイスキャンデー
ジャンガ	8	3990	94	3	134	111	350	150	→	↑	↑	→	→	→	↓	ＨＰバッジ	解毒剤
グリッツ ×3	6	1550	30	4	101	91	150	50	→	→	→	↓	↓	↓	↑	コーヒー	ゆでたまご
ジャイアントムゥ ×2	6	1650	35	4	100	99	150	50	→	→	→	↓	↓	↓	↓	チョコレート	アイスキャンデー
カオックス ×5	6	1650	25	5	94	100	150	50	→	↓	↓	↑	↓	↑	↓	メディスンボトル	メディスンボトル
シーザス	8	3490	64	4	102	120	150	50	↑	↑	→	↓	↓	→	→	フィッツバーガー	メディスンボトル

勝敗条件

1【勝利】敵の全滅
【敗北】クロノア＆ガンツが戦闘不能
2【勝利】敵の全滅
【敗北】クロノア＆ガンツ／有栖零児＆小牟が戦闘不能
3【勝利】敵の全滅
【敗北】有栖零児＆小牟が戦闘不能

フローチャート

- START
- 敵を１体撃破する、または敵味方合わせて計10回行動を終了する
- 【敵増援】ジャンガなど登場
- ジャンガと戦闘をする
- 【味方増援】味方本隊登場
- 【勝敗条件】**2**に変更
- ジャンガのHPを50％以下にする
- 【敵増援】カオックスなど登場
- ジャンガのHPを０にする
- 【勝敗条件】**3**に変更
- 敵を全滅する
- STAGE CLEAR

※クロノア＆ガンツはジャンガのHPを０にすると姿を消す。

会話イベント

- シオン＆M.O.M.O.orKOS-MOSvsシーザス
- クロノア＆ガンツvsジャンガ
- クロノア＆ガンツvsカオックスorシーザス
- ベラボーマン＆ワンダーモモvsジャンガ
- 風間仁vsカオックスorシーザス
- キング＆フェリシアvsジャンガ
- 春日野さくら＆神月かりんvsムゥorたてムゥorグリッヅorジャイアントムゥ
- 春日野さくら＆神月かりんvsジャンガ
- 島津英雄＆水無月響子vsジャンガ
- ブルース＆レジーナvsシーザス
- レイレイ＆鳳鈴vsジャンガ
- 有栖零児＆小牟vsシーザス
- 有栖零児＆小牟vsジャンガ



攻略ポイント1 POINT-01

ジャンガを叩いて零児たちを呼ぶ

味方の増援をいかに早く出現させ、数的優位に立てるかがポイント。まず、敵に一気に近づいて遠距離攻撃をしかける。敵の攻撃はノーガードで受けてAPを溜め、次の行動までの時間を短縮しよう。１体倒してジャンガが現れたら、すぐさま戦闘だ。



←ノーガードでのAP稼ぎは、防御エクストラを確実に成功させる必要があるが、HPやアイテムに余裕があるときには非常に有効だ。

攻略ポイント2 POINT-02

クロノア＆ガンツと合流して戦う

味方本隊が出現したら、ジャンガに攻撃をされるクロノア＆ガンツに向けて移動させよう。移動範囲の広いユニットはクロノア＆ガンツを目指し、攻撃範囲のせまいユニットは近くにいるムゥを倒しながら移動し、敵に囲まれないようにするのだ。



➡シーザスとカオックスは、HPが減った状態で出現。目標を複数選択できるMA攻撃を使えば、少ないユニットでの全滅も可能だ。

ENEMY PICK UP!

ジャンガ



序盤はクロノア＆ガンツのみで相手をすることに。毒を受けた状態で敵に囲まれると危険なので、有栖零児＆小牟たちが来るまでは北のアーチ付近で戦おう。窮地に追い込まれたらハーブで回復！



⬆戦闘回避を使い、できるだけ毒を受けないようにしたい。



「“反逆者”と呼ばれた男」

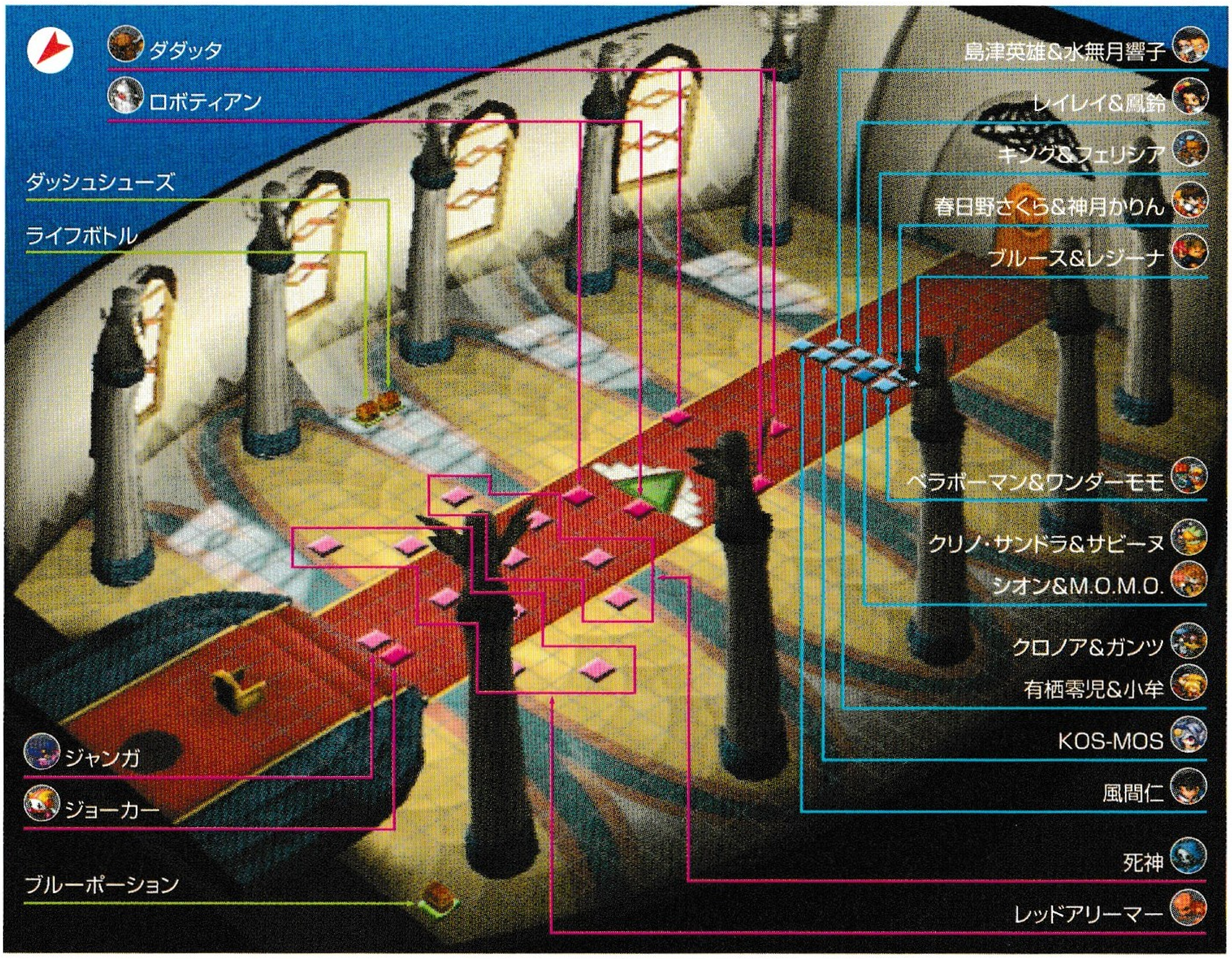
神界
天空寺院・大巫女の間

Story

零児やクロノアたちが天空寺院の外で戦っている最中、ジョーカーに襲われる大巫女とロロ。間一髪、そこにクリノとサビーヌが現れた。大巫女とロロを助けるために、クリノとサビーヌはジョーカーと対決する！

map

◆味方初期配置　◆敵初期配置　◆味方増援　◆敵増援　◆アイテム



敵データ

Enemy

ユニット名	Lv	HP	MP	攻撃数	攻撃力	防御力	EXP	お金	属性防御 物	熱	冷	電	気	魔	E	取得アイテム KO時	エリアルボーナス
ジョーカー	9	4560	94	3	138	126	350	150	→	↑	→	↑	↓	↑	→	魔法の本	さくらんぼ
ダダッタ ×3	7	2020	31	5	105	108	150	50	↑	→	→	↓	→	↓	→	おにぎり	おにぎり
ロボティアン ×2	7	1920	31	4	95	112	150	50	↑	→	→	↓	→	↓	↑	フィッツポテト	フィッツポテト
ジャンガ	8	3990	94	3	134	111	350	150	→	↑	↑	→	→	→	↓	ＨＰバッジ	解毒剤
死神 ×5	7	1420	12	4	92	86	150	50	↓	↓	→	→	↓	→	↓	妖怪汁	妖怪汁
レッドアリーマー ×6	7	1820	21	4	101	95	150	50	→	↑	↓	↓	↓	↑	↓	地獄丼	地獄丼

勝敗条件

1【勝利】敵の全滅
【敗北】クリノ・サンドラ＆サビーヌが戦闘不能

フローチャート

START

敵を１体撃破する、またはジョーカーと戦闘をする

【味方増援】クロノア＆ガンツ登場
【敵増援】ジャンガ登場

敵味方合わせて計６回行動を終了する

【味方増援】味方本隊登場
【敵増援】死神など登場

ジョーカーのHPを０にする

【イベント】残っているすべての敵が撤退する

STAGE CLEAR

※ ジャンガはHPが０になると撤退する。

会話イベント

- ジャンガ撤退
- クロノア＆ガンツvsジャンガ
- クロノア＆ガンツorクリノ・サンドラ＆サビーヌvsジョーカー
- ベラボーマン＆ワンダーモモor春日野さくら＆神月かりんvsジョーカー
- 春日野さくら＆神月かりんor島津英雄＆水無月響子vsジャンガ
- 風間仁vsレッドアリーマーor死神
- 風間仁vsジョーカー
- キング＆フェリシアvsレッドアリーマーor死神
- ブルース＆レジーナorレイレイ＆凰鈴vs死神
- 有栖零児＆小牟vsジョーカー





攻略ポイント1 POINT-01

戦力が整えばこっちのものだ

前ステージ同様、できるだけ早く味方本隊を出現させることが勝利への近道だ。敵を１体倒すとクロノア＆ガンツが登場するので、まずは２ユニットでダダッタを攻撃。味方本隊が現れたら、全ユニットで北上し、敵を次々と撃破していくのだ。



⬅死神はHPが低く、弱点の属性も比較的多い。Lvが低いユニットで攻撃をしかけ、Lvアップの材料として使うといいだろう。

攻略ポイント2 POINT-02

決戦は赤い絨毯の上で

赤い絨毯の床で戦えば、敵が勝手に味方の集団の中心へと集まってくるため、敵を追いかけて動きまわる必要がない。レッドアリーマーたちの近くに移動するとジョーカーとジャンガも動き出す。まずは毒がやっかいなジャンガに集中攻撃をしかけよう。



➡ジョーカーを倒すと、敵ユニットが残っていてもステージクリアとなる。Lvを上げたいときには、ジョーカーを最後に倒そう。

ENEMY PICK UP! ジョーカー、ジャンガ





⬆敵の攻撃範囲に入らなければ、攻撃を受けることはない。

この２体は、行動タイミングがほぼ同じなので、不用意に突っ込むと連続で攻撃を受ける。逆にうまく誘導すれば、集中攻撃の絶好の的にできるのだ。敵の攻撃範囲の１マス手前で待ち伏せしよう。



「VAMPIRE」

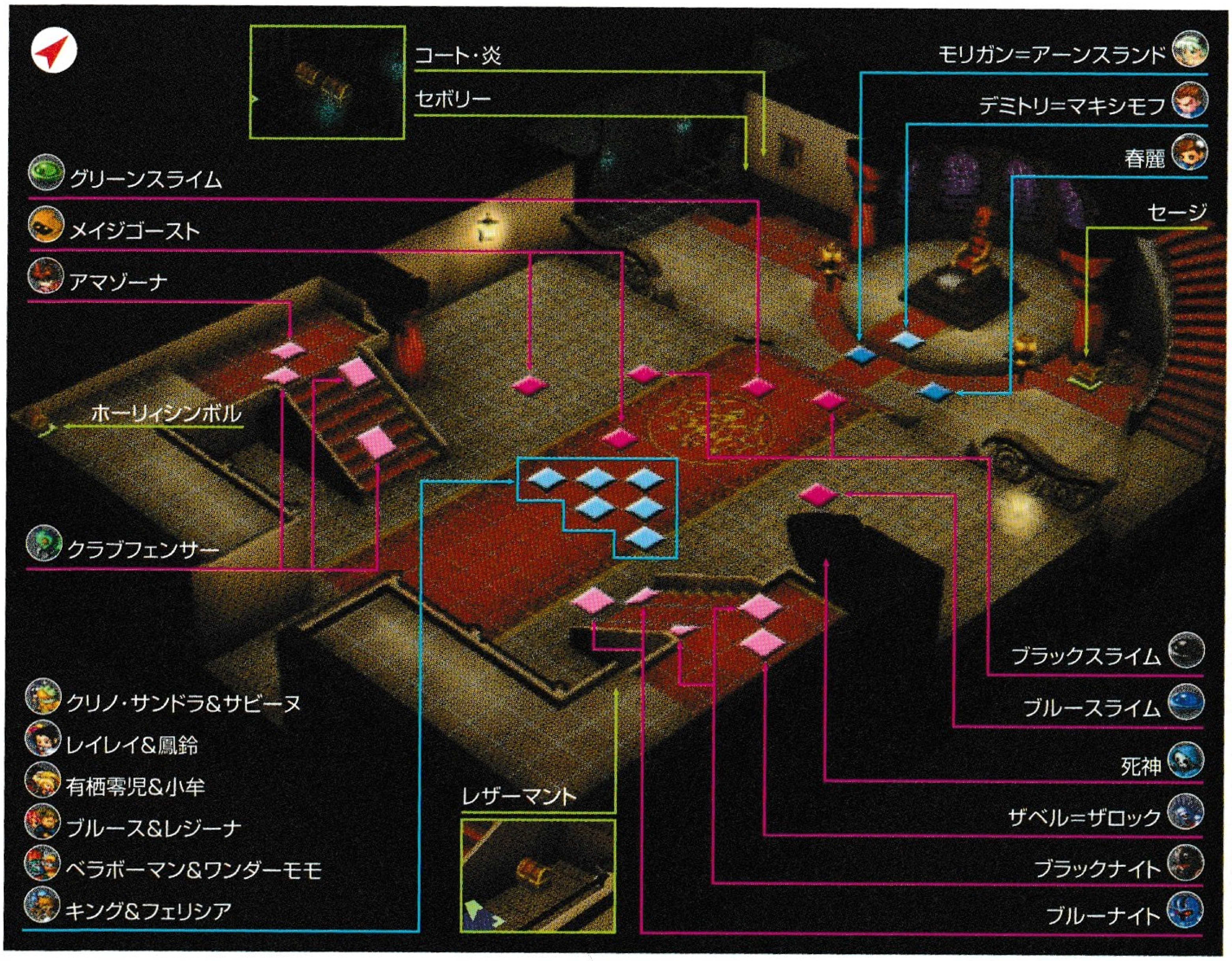
魔界
デミトリの城・中央ホール

Story

神界から物質界へ戻れなかった零児たちは、閻魔大王に会うために魔界に来た。ここで零児たちは、情報収集に行くチームとリュウたちを探すチームに分かれることに……。ちょうどその頃、近くの城のなかに春麗がいた。

map

◆味方初期配置　◆敵初期配置　◆味方増援　◆敵増援　◆アイテム



※有栖零児&小牟は、選択肢「近くのもう一つの城へ行く」を選んだ場合のみ登場する。

敵データ

Enemy

ユニット名	Lv	HP	MP	攻撃数	攻撃力	防御力	EXP	お金	属性防御							取得アイテム	
									物	熱	冷	電	気	魔	E	KO時	エリアルボーナス
グリーンスライム	8	1390	9	5	80	85	150	50	→	↓	↓	→	→	↓	↓	アクアジスト	アクアジスト
ブラックスライム ×2	8	1590	10	5	83	90	150	50	→	↓	↓	→	↓	↓	↓	アクアジスト	アクアジスト
ブルースライム	8	1890	24	4	91	96	150	50	→	↓	↓	→	↓	→	↓	アクアジストS	アクアジスト
死神	8	1490	13	4	93	87	150	50	↓	↓	→	→	↓	→	↓	妖怪汁	妖怪汁
メイジゴースト ×2	8	1490	59	5	100	84	150	50	↓	→	→	→	↓	↑	↓	ローズジスト	ローズジスト
ブルーナイト ×2	8	1690	16	4	102	102	150	50	→	→	→	↓	→	→	↓	おにぎり	おにぎり
ブラックナイト ×2	8	1840	23	4	106	104	150	50	→	→	→	↓	→	→	→	おにぎり	おにぎり
ザベル=ザロック	12	4470	88	4	132	121	350	150	→	→	→	↑	↓	→	↓	パープルリング	フィッツシェイク
クラブフェンサー ×3	8	1690	37	5	91	98	150	50	→	→	→	↓	→	↓	↓	ゆでたまご	ゆでたまご
アマゾーナ	12	3970	82	5	134	128	350	150	↑	→	↓	→	↓	→	→	ライフパック	ゆでたまご

勝敗条件

1 【勝利】敵の全滅
【敗北】春麗が戦闘不能

フローチャート

- START
- 敵を２体撃破する
- 【味方増援】味方本隊登場
- 敵の残数を３体以下にする
- 【敵増援】ザベル＝ザロックなど登場
- ザベル＝ザロックにダメージを与える（HP99％以下）、または敵味方合わせて計10回行動を終了する
- 【味方増援】デミトリ＝マキシモフ登場
- 【敵増援】アマゾーナなど登場
- 敵を全滅する
- STAGE CLEAR

※ ザベル＝ザロック、アマゾーナはHPが０になると撤退する。

会話イベント

- ザベル＝ザロック撤退
- アマゾーナ撤退
- クリノ・サンドラ＆サビーヌvsクラブフェンサー
- ベラボーマン＆ワンダーモモvsザベル＝ザロック
- ベラボーマン＆ワンダーモモvsアマゾーナ
- キング＆フェリシアvsクラブフェンサー
- デミトリ＝マキシモフvsザベル＝ザロック
- モリガン＝アーンスランドvsザベル＝ザロック
- 春麗vsアマゾーナ
- ブルース＆レジーナvsブルーナイトorブラックナイト
- レイレイ＆鳳鈴vsザベル＝ザロック
- 有栖零児＆小牟vsクラブフェンサー



攻略ポイント1 POINT-01

圧倒的に有利な序盤戦

Lv12のモリガン＝アーンスランドが味方として出現しており、敵を２体倒すと味方本隊が到着する。序盤は数にものをいわせて好きに戦いを展開できる。近くにいる敵を順番に蹴散らそう。なお、敵数が残り３体になるとザベル＝ザロックが出現する。



←ザベル＝ザロックにダメージを与えると、アマゾーナが出現してしまう。ほかの敵を先に撃破し、敵数が増えるのを抑えよう。

攻略ポイント2 POINT-02

二手に分かれて攻撃だ！

アマゾーナや一緒に出現した敵は、その近くにいる数ユニットで迎え撃とう。ほかのユニットは、ザベル＝ザロック撃破に当たらせる。デミトリ＝マキシモフは、スキル「ダッシュ」で移動範囲を広げ、その都度攻撃できる敵を狙うといい。



➡南西奥の宝箱には、行動がまわってくるたびに体力が回復するホーリィシンボルが入っている。忘れずに回収しておこう。

ENEMY PICK UP! ザベル＝ザロック



⬆入力方向が３つになっているが、慌てずに入力しよう。

攻撃開始から次の攻撃までに妙な間があるザベル＝ザロック。そのため、防御エクストラの入力のタイミングが非常に掴みにくいのだ。表示された方向キーのマークをしっかり確認しよう。



「我は拳を極めし者なり」

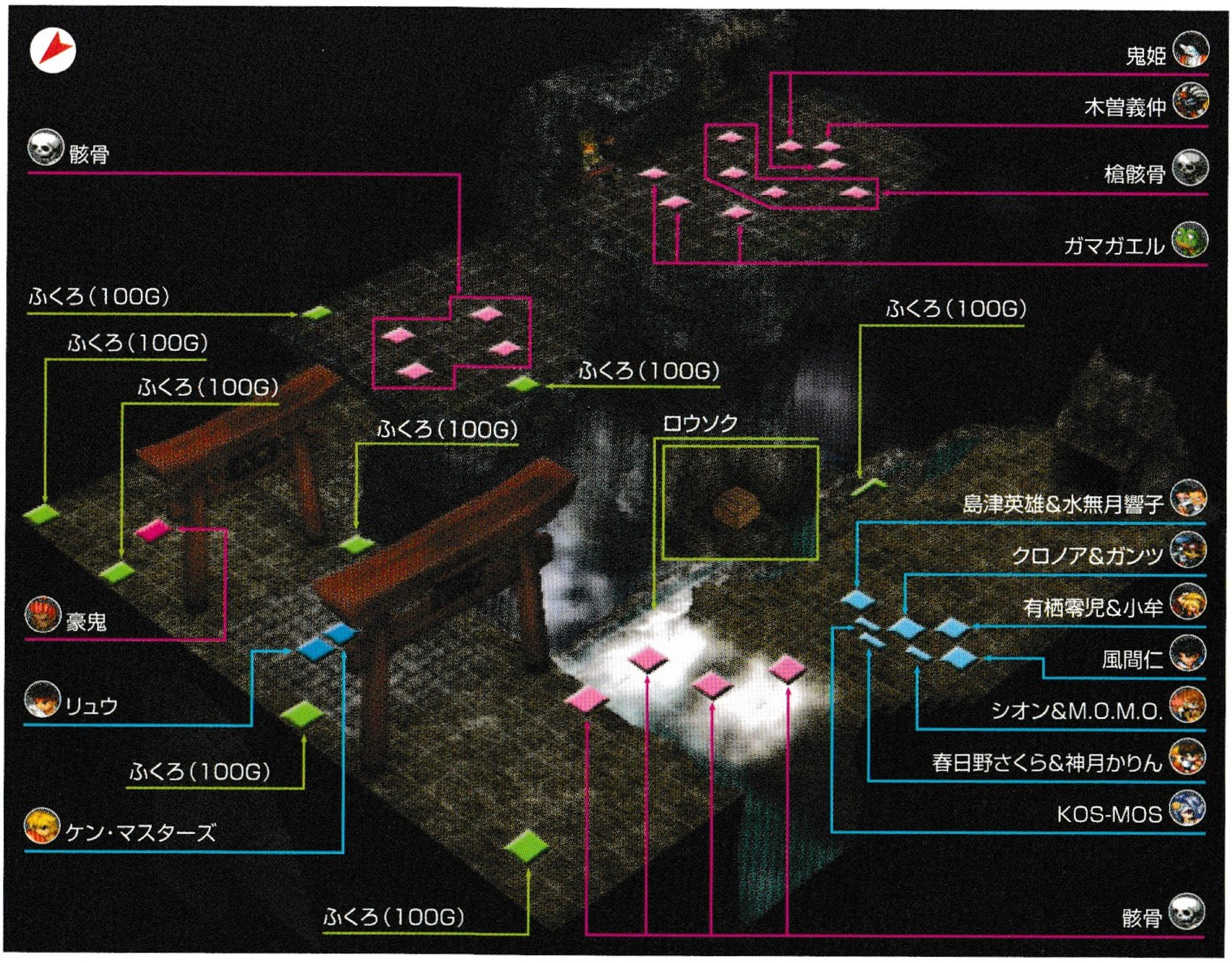
魔界
苦行の道

Story

生命反応があった場所にはリュウとケンがいた。ひたすら歩き続けるふたりの前に、突如、豪鬼が現れる。リュウに「六本木に行け」と告げた豪鬼の真意を問い詰めるケン。やがて、答えない豪鬼と拳を交えることに……。

map

◆味方初期配置 ◆敵初期配置 ◆味方増援 ◆敵増援 ◆アイテム



※有栖零児＆小牟は、選択肢「２つの生命反応の方へ行く」を選んだ場合のみ登場する。

敵データ

Enemy

ユニット名	Lv	HP	MP	攻撃数	攻撃力	防御力	EXP	お金	属性防御 物	熱	冷	電	気	魔	E	取得アイテム KO時	エリアルボーナス
豪鬼	12	7270	72	6	161	145	350	250	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	マメットバッジ	ジューシービーフ
骸骨 ×8	8	1540	25	5	94	85	150	50	↓	→	→	→	↑	→	↓	回復薬・小	回復薬・小
ガマガエル ×3	8	1440	8	5	86	88	150	50	↑	↓	↓	↓	↓	↓	↓	妖怪汁	妖怪汁
槍骸骨 ×4	8	1590	20	4	92	86	150	50	↓	→	→	→	↓	→	↓	おにぎり	おにぎり
鬼姫 ×2	8	2640	47	4	106	100	150	50	→	→	↓	→	↑	↑	↓	フィッツシェイク	フィッツシェイク
木曽義仲	12	4800	96	4	140	126	350	150	↑	→	↑	→	→	→	↓	ヘンテコバッジ	おにぎり

勝敗条件

1 【勝利】敵の全滅
【敗北】リュウが戦闘不能

フローチャート

- START
- 豪鬼のHPを70％以下にする
- 【敵増援】骸骨など登場
- 敵味方合わせて計９回行動を終了する
- 【味方増援】味方本隊登場
- 豪鬼のHPを０にする、または敵味方合わせて計16回行動を終了する
- 【敵増援】木曽義仲など登場
- 【イベント】豪鬼が撤退する
- 敵を全滅する
- STAGE CLEAR

※ 木曽義仲、豪鬼はHPが０になると撤退する。

会話イベント

- 木曽義仲撤退
- 豪鬼撤退
- シオン＆M.O.M.O.orKOS-MOSvsガマガエルor鬼姫or槍骸骨or木曽義仲
- クロノア＆ガンツvs骸骨
- クロノア＆ガンツvsガマガエルor鬼姫or槍骸骨or木曽義仲
- 風間仁vsガマガエルor鬼姫or槍骸骨or木曽義仲
- 風間仁vs豪鬼
- リュウorケン・マスターズvs鬼姫or木曽義仲
- リュウorケン・マスターズvs豪鬼
- 春日野さくら＆神月かりんvs鬼姫or木曽義仲
- 春日野さくら＆神月かりんvs豪鬼
- 島津英雄＆水無月響子vsガマガエルor鬼姫or槍骸骨or木曽義仲
- 有栖零児＆小牟vsガマガエルor鬼姫or槍骸骨or木曽義仲
- 有栖零児＆小牟vs豪鬼



攻略ポイント１ POINT-01

豪鬼の猛攻をどう防ぐか？

まず豪鬼からの先制攻撃を受ける。リュウが倒される前に豪鬼のHPを70％以下にし、マップ奥へと退かせよう。MA攻撃を使えば、攻撃２回で確実にHPを削れる。その後、前後に骸骨が現れるので、近くの敵と戦いながら味方本隊の到着を待とう。

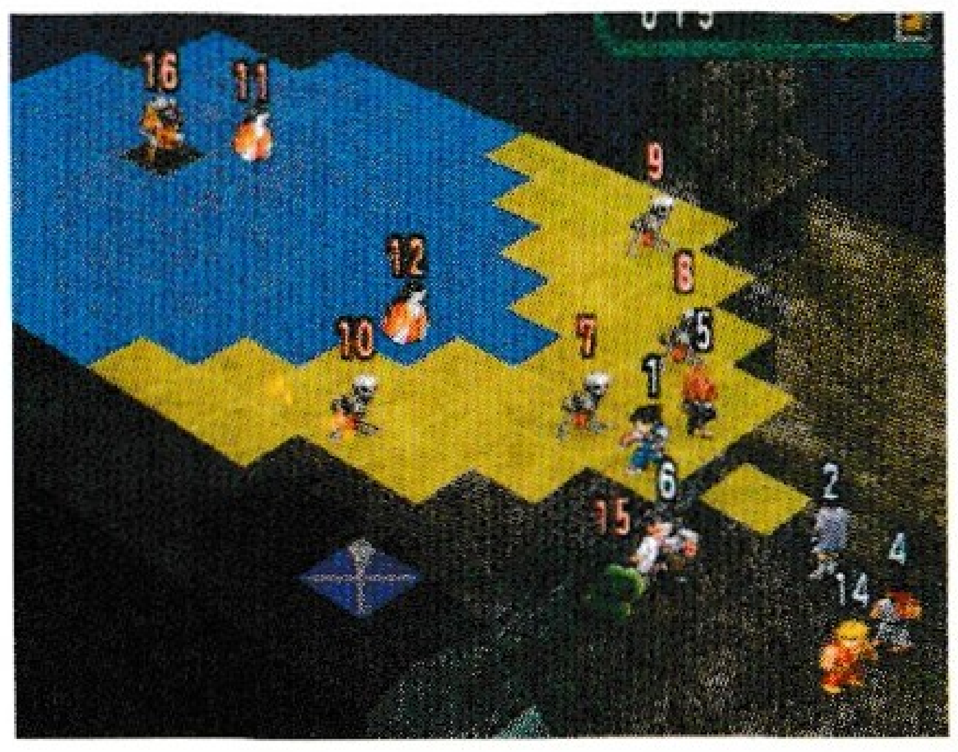


⬅豪鬼の攻撃は、通常防御時でもリュウのHPを1600も削る。２回目の攻撃で溜まった必殺ゲージを使われ、瞬獄殺が決まるとピンチ！

攻略ポイント２ POINT-02

下段から順に敵を掃除せよ！

味方本隊到着後は、近づく敵を順番に倒しながら最上段を目指そう。豪鬼は途中で撤退するので、戦わなくてOK。HPが多い鬼姫は２ユニットで戦い、ほかのユニットで木曽義仲を集中攻撃だ。また、１ユニットは別行動を取り、つづらを破壊しよう。



➡木曽義仲は遠距離攻撃を繰り出す。連戦で傷ついたユニットは、木曽義仲からできるだけ遠ざけよう。近づく場合は回復を忘れずに。

ENEMY PICK UP!

豪鬼



⬆攻撃力が低めのケンは、猛ラッシュを使い、手数で勝負。

鬼神のごとき攻撃力をもつ豪鬼。MA攻撃を使いたくない場合は、攻撃力の高い昇竜拳でクリティカルを狙うといいだろう。失敗した場合に備えて、リュウのHPはスキルで回復しておこう。



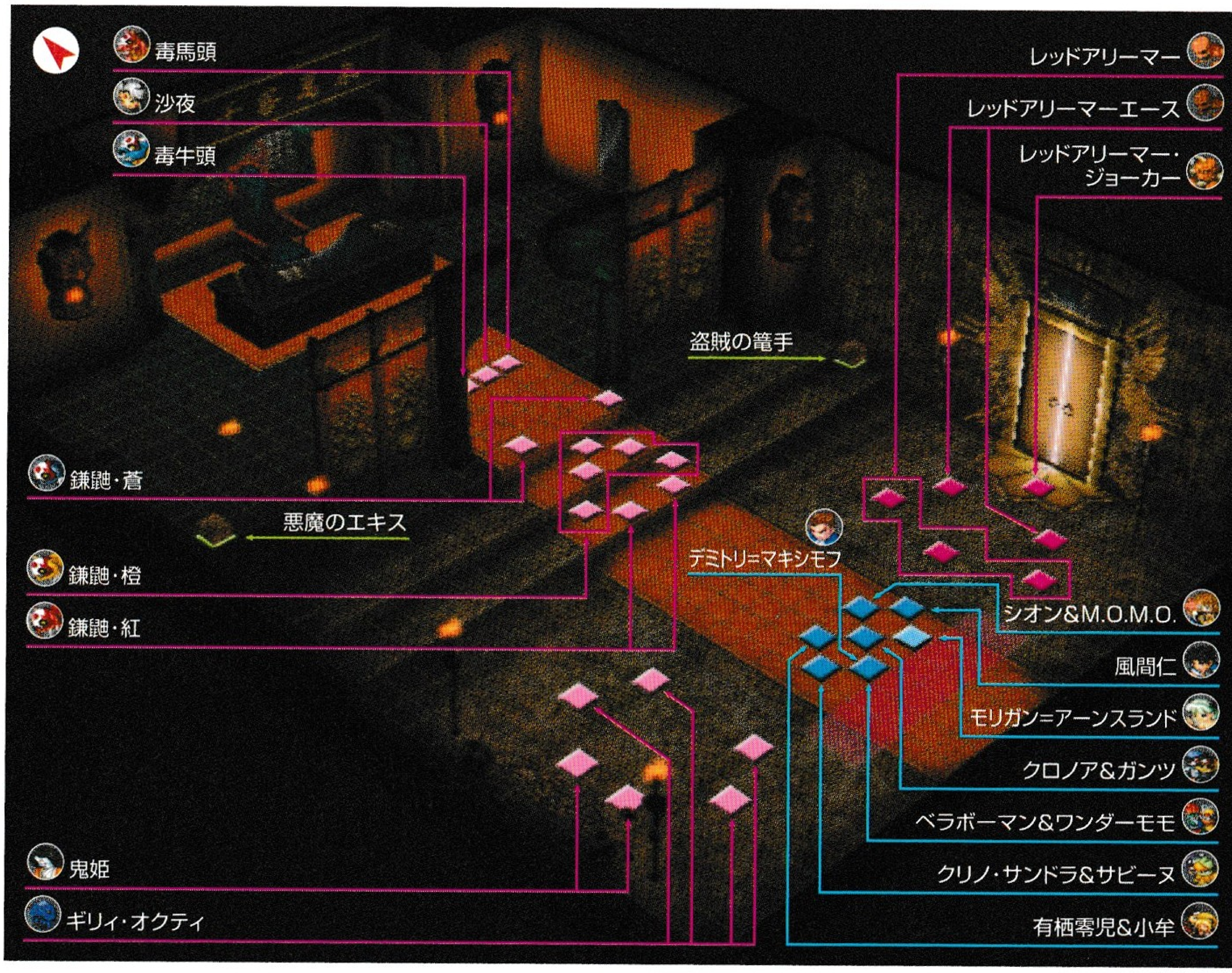
「地獄の沙汰も銭しだい」

魔界
閻魔大王の間

Story
春麗、リュウ、ケンと合流した零児たちは、手分けをして閻魔大王の城を探し、やっとのことで1チームがその場所を見つけた。そこでほかのチームを待っていたが、現れたのはレッドアリーマー・ジョーカーだった……。

map

◆味方初期配置　◆敵初期配置　◆味方増援　◆敵増援　◆アイテム　◆ユニット配置可能マス



敵データ

Enemy

ユニット名	Lv	HP	MP	攻撃数	攻撃力	防御力	EXP	お金	属性防御 物	熱	冷	電	気	魔	E	取得アイテム KO時	エリアルボーナス
レッドアリーマー ×3	10	2030	24	5	105	99	150	50	→	↑	↓	↓	↓	↑	↓	地獄丼	地獄丼
レッドアリーマーエース ×2	10	2230	29	5	111	105	200	50	→	↑	↓	↓	↓	↑	↓	地獄丼	地獄丼
レッドアリーマー・ジョーカー	15	6980	44	5	141	129	550	150	↑	↑	→	→	→	↑	→	クリスタルクレア	地獄丼
ギリィ・オクティ ×4	10	1830	14	6	101	97	150	50	→	→	→	→	↓	→	↓	ローズジストS	ローズジスト
鬼姫 ×2	10	2780	51	5	109	102	150	50	→	→	↓	→	↑	↑	↓	フィッツシェイク	フィッツシェイク
鎌鼬・蒼 ×2	10	1630	27	6	95	85	150	50	→	→	→	↓	↓	↓	↓	回復薬・小	回復薬・小
鎌鼬・橙 ×5	10	1930	21	5	107	97	150	50	→	→	→	→	↓	→	↓	回復薬・小	回復薬・小
鎌鼬・紅 ×2	10	1780	29	6	99	88	150	50	→	→	→	→	↓	↓	↓	回復薬・小	回復薬・小
毒牛頭	13	3840	38	5	143	114	350	150	↑	↓	↓	↓	→	↑	↑	ビストロカレー	回復薬・小
毒馬頭	13	3840	42	5	147	112	350	150	↑	↓	↓	↑	→	↑	↓	蘇生剤	回復薬・小
沙夜	15	7980	140	3	161	150	550	250	↑	↑	↓	↑	↑	↑	↑	SPバッジ	回復薬・小

勝敗条件

1 【勝利】敵の全滅
【敗北】有栖零児＆小牟が戦闘不能

フローチャート

- **START**
- 敵を３体撃破する、またはレッドアリーマー・ジョーカーのHPを80％以下にする
- 【敵増援】鬼姫など登場
- 敵の残数を５体以下にする、またはレッドアリーマー・ジョーカーのHPを50％以下にする
- 【敵増援】沙夜など登場
- 【イベント】レッドアリーマー・ジョーカーが撤退する
- 敵味方合わせて計17回行動を終了する
- 【味方増援】デミトリ＝マキシモフ、モリガン＝アーンスランド登場
- 敵を全滅する
- **STAGE CLEAR**

※ 沙夜はHPが50％以下になると撤退する。
※ レッドアリーマー・ジョーカーはHPが50％以下になると撤退する。

会話イベント

- 沙夜撤退
- シオン＆M.O.M.O.vsギリィ・オクティ
- シオン＆M.O.M.O.vs沙夜
- クロノア＆ガンツvsギリィ・オクティ
- クロノア＆ガンツvss沙夜
- クリノ・サンドラ＆サビーヌvsレッドアリーマー・ジョーカー
- 風間仁vsレッドアリーマー・ジョーカー
- 風間仁vs沙夜
- デミトリ＝マキシモフorモリガン＝アーンスランドvsレッドアリーマーorレッドアリーマーエース
- デミトリ＝マキシモフorモリガン＝アーンスランドvs沙夜
- 有栖零児＆小牟vsギリィ・オクティ
- 有栖零児＆小牟vs沙夜
- リュウorケン・マスターズor春麗vs鎌鼬・蒼or鎌鼬・紅or鎌鼬・橙
- ベラボーマン＆ワンダーモモvsレッドアリーマーorレッドアリーマーエースorレッドアリーマー・ジョーカー
- キング＆フェリシアvsギリィ・オクティ
- 春日野さくら＆神月かりんvsレッドアリーマーorレッドアリーマーエースorレッドアリーマー・ジョーカー
- 島津英雄＆水無月響子vs鬼姫
- ブルース＆レジーナvsギリィ・オクティ
- レイレイ＆鳳鈴vsレッドアリーマーorレッドアリーマーエースorレッドアリーマー・ジョーカー

攻略ポイント1 POINT-01

レッドアリーマー・ジョーカーは無視

まず初めに出現するのがレッドアリーマーの部隊。レッドアリーマー・ジョーカーは、まわりの敵を倒していけば撤退するので、無理に攻撃する必要はない。レッドアリーマーを３体倒すと鬼姫などが現れるので、二手に分かれて順番に蹴散らしていこう。



⬅レッドアリーマー系のなかでもジョーカーの強さはケタ違い。HPが6980もあるので、Lv15程度の味方がいないと倒すのは難しい。

攻略ポイント2 POINT-02

果報と敵は待機して待て

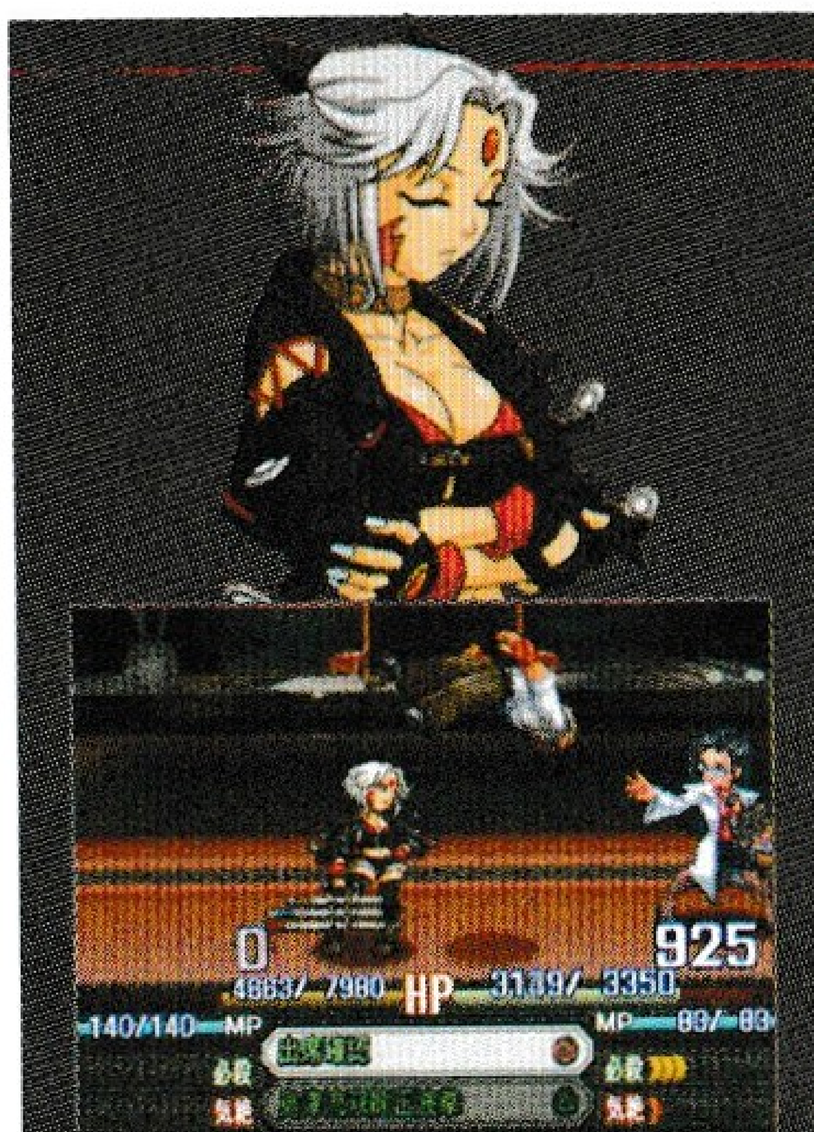
残りの敵が５体になった時点で、沙夜が現れる。沙夜たちとは、彼女らを階段の下におびき寄せてから戦おう。下まで誘導すれば、あとから現れるデミトリ＝マキシモフやモリガン＝アーンスランドを、すぐに戦力として使えるのだ。



➡沙夜はHPが半分以下になると撤退するが、ほかの敵は残る。沙夜だけに気を取られてユニットを移動させるのは得策ではない。

ENEMY PICK UP!

沙夜



撤退させるまでに4000近いダメージを与える必要があるうえ、必殺ゲージが最大になると防御カウンターを発動する曲者だ。MA攻撃を織り交ぜて戦い、必殺ゲージの上昇を抑えよう。

⬆第10話以降、防御カウンターを使う敵は増えていくのだ。

第11話



「源平討魔伝」

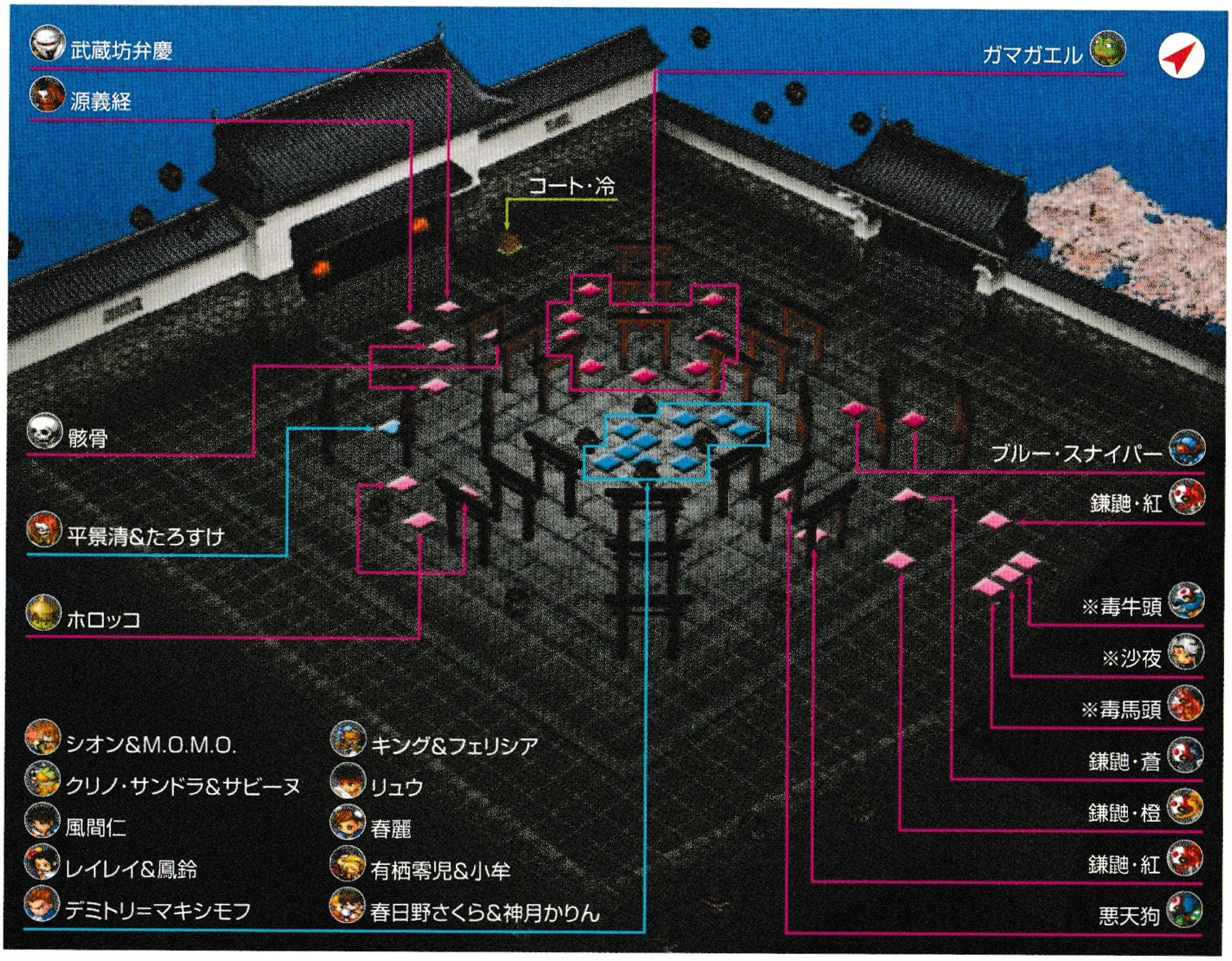
魍魎界
上ノ伊城・桜台門

Story

閻魔大王とは会えたが、物質界には戻れなかった。戻る手段は『黄金の種』か『ソウルエッジ』を使うこと。零児たちはそれらを探しに魍魎界へ向かった。まず訪れたのは上ノ伊城。だが、そこで源義経たちと遭遇し……。

map

◆味方初期配置 ◆敵初期配置 ◆味方増援 ◆敵増援 ◆アイテム



※有栖零児&小牟、沙夜、毒牛頭、毒馬頭は、選択肢「上ノ伊城へ行く」を選んだ場合のみ登場する。

敵データ

Enemy

ユニット名	Lv	HP	MP	攻撃数	攻撃力	防御力	EXP	お金	属性防御 物	熱	冷	電	気	魔	E	取得アイテム KO時	エリアルボーナス
ガマガエル ×9	11	1650	11	6	90	92	150	50	↑	↓	↓	↓	↓	↓	↓	妖怪汁	妖怪汁
ブルー・スナイパー ×2	11	2900	36	5	121	107	200	50	→	↑	↑	↑	↓	↓	↓	回復薬・中	回復薬・小
骸骨 ×3	11	1750	28	6	99	89	150	50	↓	→	→	→	↑	→	↓	回復薬・小	回復薬・小
武蔵坊弁慶	14	5910	66	4	131	146	350	150	↑	↑	→	→	↑	→	↓	グリーンリング	おにぎり
源義経	15	5180	234	4	151	135	350	250	↑	↑	→	→	↑	→	↓	ヘンテコバッジ	おにぎり
鎌鼬・紅 ×2	11	1850	30	6	101	90	150	50	→	→	→	→	↓	↓	↓	回復薬・小	回復薬・小
鎌鼬・蒼	11	1700	28	6	97	87	150	50	→	→	→	↓	↓	↓	↓	回復薬・小	回復薬・小
鎌鼬・橙	11	2000	22	5	109	99	150	50	→	→	→	→	↓	→	↓	回復薬・小	回復薬・小
悪天狗	11	3000	26	5	113	119	200	50	→	↑	→	→	↓	→	↑	回復薬・中	回復薬・小
毒牛頭 ※	14	3910	40	5	145	115	350	150	↑	↓	↓	↓	→	↑	↑	ビストロカレー	回復薬・小
毒馬頭 ※	14	3910	44	5	149	113	350	150	↑	↓	↓	↑	→	↑	↓	蘇生剤	回復薬・小
沙夜 ※	16	8050	143	3	162	151	550	250	↑	↑	↓	↑	↑	↑	↑	メンタルリング	回復薬・小
ホロッコ ×3	11	1850	25	6	101	102	150	50	→	→	→	→	↓	↓	→	フィッツポテト	フィッツポテト

勝敗条件

1【勝利】敵の全滅
【敗北】味方の全滅
2【勝利】敵の全滅
【敗北】平景清＆たろすけが戦闘不能

フローチャート

START

敵味方合わせて計22回行動を終了する

【味方増援】平景清＆たろすけ登場
【敵増援】源義経、武蔵坊弁慶など登場

【勝敗条件】**2**に変更

敵の残数を６体以下にする、または源義経か武蔵坊弁慶のHPを50％以下にする

【敵増援】鎌鼬・橙など登場

敵の残数を８体以下にする

【敵増援】ホロッコ登場

敵を全滅する

STAGE CLEAR

※ 源義経は鎌鼬・橙など登場後、HPが30％以下になると撤退する。
※ 武蔵坊弁慶はHPが０になると撤退する。
※ 沙夜はHPが50％以下になると撤退する。

会話イベント

- 源義経撤退
- 武蔵坊弁慶撤退
- 沙夜撤退
- シオン＆M.O.M.O.vsブルー・スナイパー
- シオン＆M.O.M.O.vsホロッコ
- クリノ・サンドラ＆サビーヌvsホロッコ
- 平景清＆たろすけvs源義経
- 平景清＆たろすけvs武蔵坊弁慶
- 風間仁vs鎌鼬・蒼or鎌鼬・紅or鎌鼬・橙or毒牛頭or毒馬頭or悪天狗or沙夜
- キング＆フェリシアvsブルー・スナイパー
- デミトリ＝マキシモフvs鎌鼬・蒼or鎌鼬・紅or鎌鼬・橙or毒牛頭or毒馬頭or悪天狗or沙夜
- リュウvs源義経or武蔵坊弁慶
- 春麗vs鎌鼬・蒼or鎌鼬・紅or鎌鼬・橙or毒牛頭or毒馬頭or悪天狗or沙夜
- 春日野さくら＆神月かりんvs源義経or武蔵坊弁慶
- レイレイ＆鳳鈴vsブルー・スナイパー
- 有栖零児＆小牟vs源義経or武蔵坊弁慶
- 有栖零児＆小牟vs鎌鼬・蒼or鎌鼬・紅or鎌鼬・橙or毒牛頭or毒馬頭or悪天狗or沙夜



攻略ポイント1

POINT-01

全軍でガマガエルと戦う

まずはガマガエルを攻撃しよう。しばらくすると西門に源義経などの敵増援が現れるが、北西にいれば同時に現れた平景清＆たろすけと合流しやすく、彼らへの攻撃も早く行えるのだ。ブルー・スナイパーは近づいてきたときのみ攻撃する。



⬅ブルー・スナイパーはHPが若干高い。マップ中央でガマガエルと同時に相手をしようとすると、自然に戦力が分散してしまうのだ。

攻略ポイント2

POINT-02

次々と現れる敵の増援を倒せ！

鎌鼬は味方ユニットが多い西におびき寄せれば、数的優位に立って戦える。骸骨などを倒しつつ、近づいて来るのを待とう。最後に出現するホロッコも同じ方法で戦うこと。沙夜がいる場合は、源義経と武蔵坊弁慶を早めに倒して強敵を減らしておこう。



➡ステージ開始時の選択肢で「上ノ伊城へ行く」を選んだ場合に出現する沙夜。沙夜はHPを半分にすると撤退するが強敵だ。

ENEMY PICK UP!

沙夜



鎌鼬や悪天狗と一緒に出現する。まずは西まで移動するようにしむけ、集団になった敵戦力を分断させてから戦おう。戦闘時は、カウンタースキルを多用してくる。敵の必殺ゲージには要注意だ。



⬆敵の移動力の差を利用し、敵の密集状態を崩すのだ。



「ゲゼルシャフト号、応答せよ」

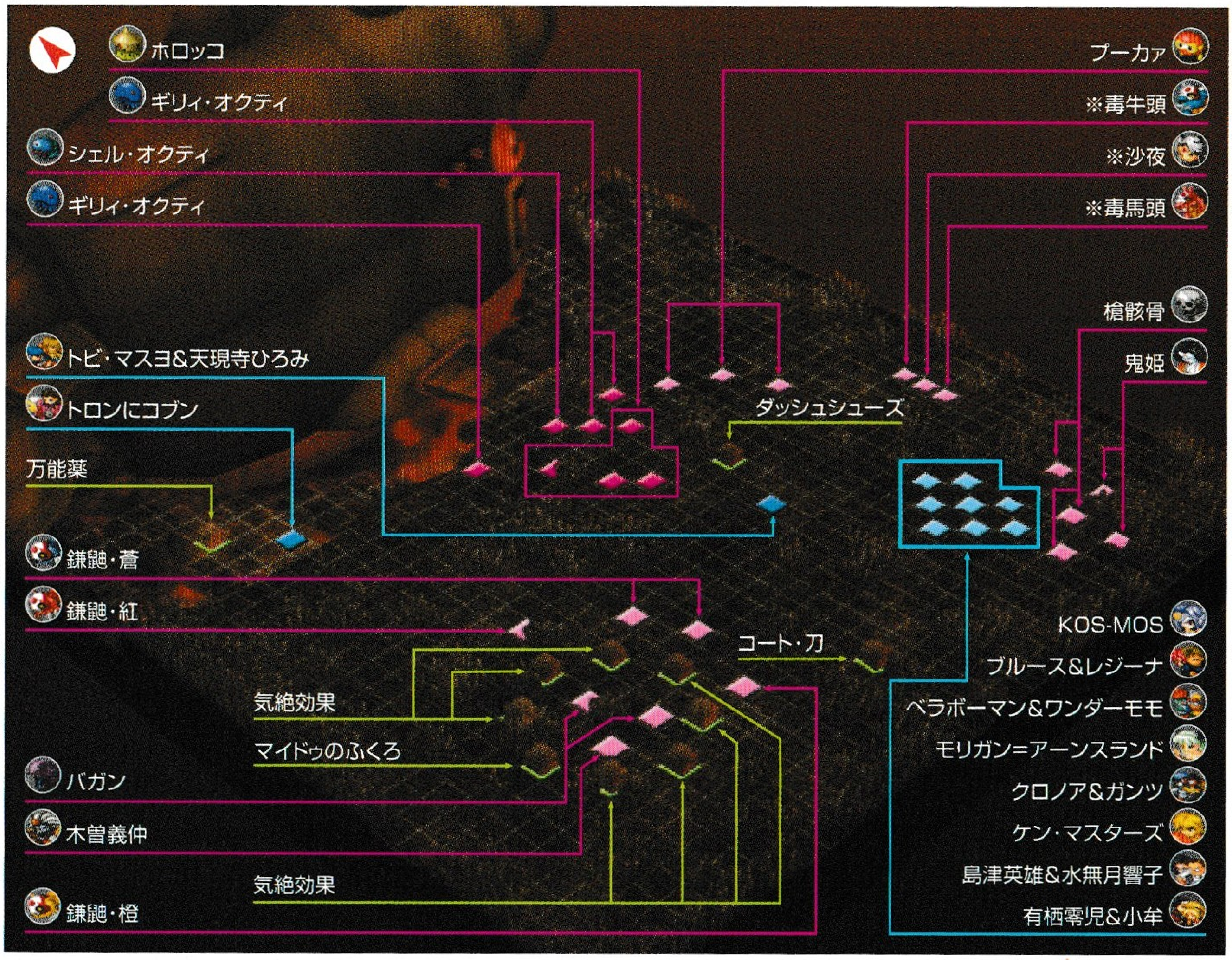
魍魎界
黄泉の国・血の池

Story

御剣たちと別れたマスヨやトロンは、黄泉の国に来ていた。ここでディフレクターの反応が出ていたからだ。やがてゲゼルシャフト号を発見するトロン。しかし、ここにはリーバードやオクティ族も転移していた……。

map

◆味方初期配置 ◆敵初期配置 ◆味方増援 ◆敵増援 ◆アイテム ◆ユニット配置可能マス



※有栖零児&小牟、沙夜、毒牛頭、毒馬頭は、選択肢「ディフレクターの反応を追う」を選んだ場合のみ登場する。

敵データ

Enemy

ユニット名	Lv	HP	MP	攻撃数	攻撃力	防御力	EXP	お金	属性防御 物	熱	冷	電	気	魔	E	取得アイテム KO時	エリアルボーナス
ホロッコ ×4	11	1850	25	6	101	102	150	50	→	→	→	→	↓	↓	→	フィッツポテト	フィッツポテト
ギリィ・オクティ ×3	11	1900	15	6	103	99	150	50	→	→	→	→	↓	→	↓	ローズジストS	ローズジスト
シェル・オクティ	12	3270	16	6	110	131	200	50	↑	↑	→	→	↓	↓	↓	ローズジストS	ローズジスト
槍骸骨 ×3	11	1800	23	5	97	90	150	50	↓	→	→	→	↓	→	↓	おにぎり	おにぎり
鬼姫 ×2	11	2850	53	5	111	104	150	50	→	→	↓	→	↑	↑	↓	フィッツシェイク	フィッツシェイク
鎌鼬・蒼 ×2	11	1700	28	6	97	87	150	50	→	→	→	↓	↓	↓	↓	回復薬・小	回復薬・小
鎌鼬・橙	11	2000	22	5	109	99	150	50	→	→	→	→	↓	→	↓	回復薬・小	回復薬・小
鎌鼬・紅	11	1850	30	6	101	90	150	50	→	→	→	→	↓	↓	↓	回復薬・小	回復薬・小
バガン ×2	12	2470	12	5	106	109	200	50	↑	→	→	→	↓	↓	↓	パナシーアボトル	メディスンボトル
木曽義仲	16	5080	104	4	147	132	350	150	↑	→	↑	→	→	→	↓	フィールドリング	おにぎり
プーカァ ×3	11	1800	60	6	95	93	150	50	↓	→	→	→	→	→	→	フィッツポテト	フィッツポテト
毒牛頭 ※	14	3910	40	5	145	115	350	150	↑	↓	↓	↓	→	↑	↑	ビストロカレー	回復薬・小
毒馬頭 ※	14	3910	44	5	149	113	350	150	↑	↓	↓	↑	→	↑	↓	蘇生剤	回復薬・小
沙夜 ※	16	8050	143	3	162	151	550	250	↑	↑	↓	↑	↑	↑	↑	メンタルリング	回復薬・小

第12話

勝敗条件

1 【勝利】敵の全滅
【敗北】味方の全滅

フローチャート

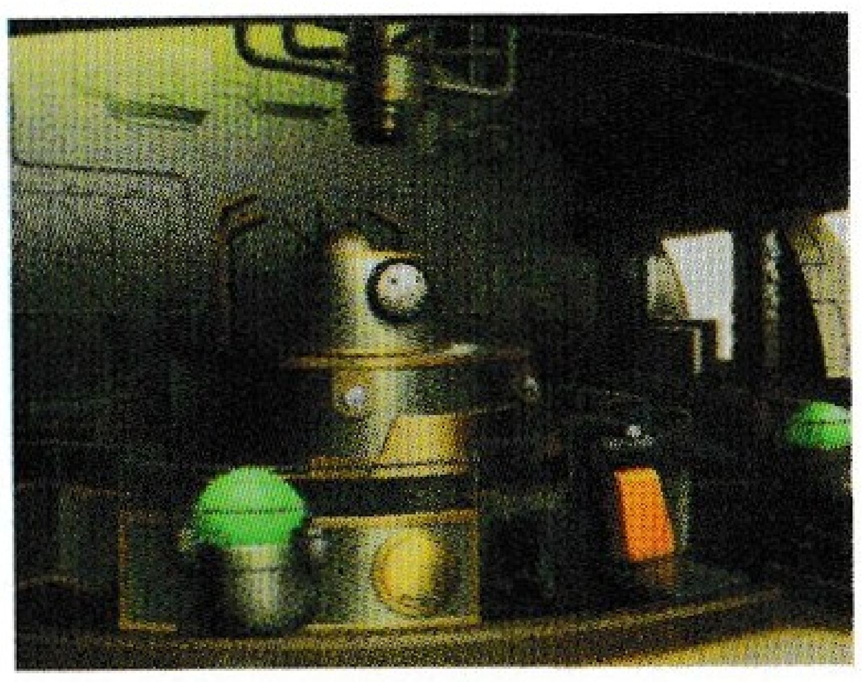
- START
- 敵を2体撃破する
- 【味方増援】味方本隊登場
- 【敵増援】槍骸骨など登場
- 敵の残数を3体以下にする
- 【敵増援】木曽義仲など登場
- 敵味方合わせて計9回行動を終了する
- 【敵増援】プーカァなど登場
- 敵を全滅する
- STAGE CLEAR

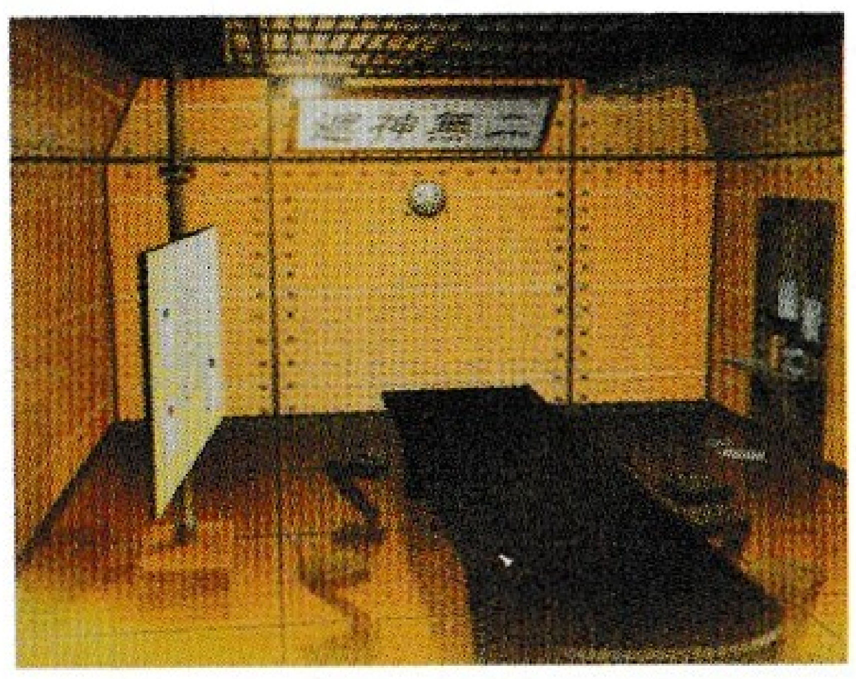
※ 木曽義仲はHPが0になると撤退する。
※ 沙夜はHPが50%以下になると撤退する。

会話イベント

- 木曽義仲撤退
- 沙夜撤退







攻略ポイント1 POINT-01

接近されないように移動しよう

味方は、遠距離攻撃しかできない2ユニットだけ。せまい場所で接近されると攻撃ができなくなり不利なので、移動可能なマスが多い南東を目指そう。とくに北西にいるトロンにコブンの脱出は急務。南に移動し、ひとまず敵から離れてから東に向かおう。



⬅味方本隊は敵を2体撃破すれば出現。トビ・マスヨ＆天現寺ひろみとトロンにコブンをうまく南東に動かせば、すぐに合流可能だ。

攻略ポイント2 POINT-02

沙夜の出現有無で戦略が変わる

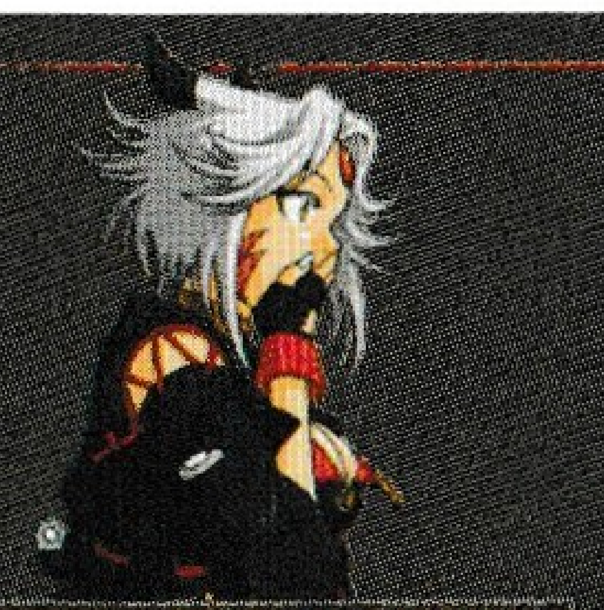
敵数が残り3体になると木曽義仲が、その後しばらくするとプーカァが出現する。その際に沙夜が現れない場合はそのまま進軍してプーカァ、木曽義仲たちを倒す。沙夜が出現する場合は、広いスペースがある南に移動し、敵に囲まれないように戦おう。



➡オクティ、沙夜、プーカァ、木曽義仲の4部隊に囲まれると厳しくなる。沙夜が出現する場合はマップ中央に飛び出さないこと。

ENEMY PICK UP!

沙夜



このステージの場合、挟撃されやすいタイミングで登場する。味方ユニットを隣接して南に配置し、ほかの敵を倒しつつ近づいてくるのを待とう。攻撃範囲内に入ってきたら、全員で集中攻撃だ。



⬆すぐに移動を開始する沙夜。MA攻撃を多用して倒したい。



「毎度ありがとうございます」

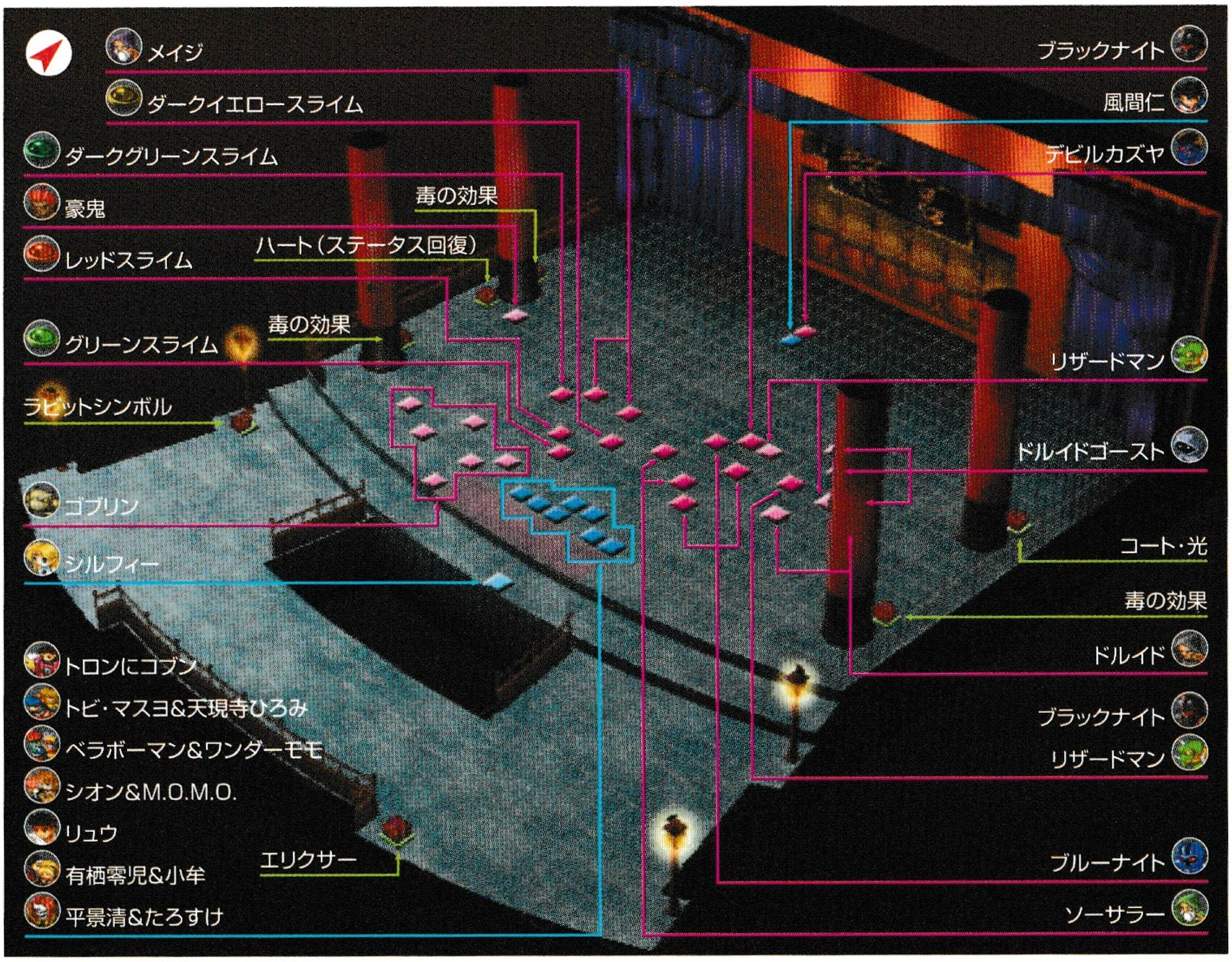
魍魎界
龍宮城

Story

『黄金の種』があるという龍宮城に辿り着いた零児たち。しかし、龍宮城には人の気配が感じられなかった。やがて現れたのは、乙姫ではなく、デビルカズヤ……。冷静さを失った風間仁がデビルカズヤに突進する！

map

◆味方初期配置 ◆敵初期配置 ◆味方増援 ◆敵増援 ◆アイテム ◆ユニット配置可能マス



敵データ

Enemy

ユニット名	Lv	HP	MP	攻撃数	攻撃力	防御力	EXP	お金	属性防御 物	熱	冷	電	気	魔	E	取得アイテム KO時	エリアルボーナス
デビルカズヤ	16	9050	96	4	168	135	550	250	↑	↑	↑	↑	↓	↑	↑	リバースドール	アクアジストS
グリーンスライム	13	1740	14	6	86	93	150	50	→	↓	↓	→	→	↓	↓	アクアジスト	アクアジスト
ダークイエロースライム	13	2440	42	5	104	112	150	50	→	↓	↓	→	↓	↑	→	アクアジストS	アクアジスト
レッドスライム	13	2140	28	5	94	101	150	50	→	↓	→	→	↓	→	↓	アクアジストS	アクアジスト
ダークグリーンスライム	13	2390	36	5	101	108	150	50	→	↓	↓	→	↓	↑	→	アクアジストS	アクアジスト
メイジ ×2	13	1790	98	6	103	84	150	50	↓	→	→	→	↓	↑	↓	ローズジスト	ローズジスト
ソーサラー ×2	13	1890	84	5	107	90	150	50	↓	↑	→	→	↓	↑	↓	ローズジスト	ローズジスト
ブルーナイト ×3	13	2040	26	5	110	111	150	50	→	→	→	↓	→	→	↓	おにぎり	おにぎり
ブラックナイト ×2	13	2190	33	5	114	113	150	50	→	→	→	↓	→	→	→	おにぎり	おにぎり
リザードマン ×3	13	4040	35	6	124	123	150	50	↑	→	↓	↓	→	→	↑	さくらんぼ	おにぎり
ドルイド ×2	13	1990	120	5	111	95	150	50	↓	→	→	→	↓	↑	↓	ローズジストS	ローズジスト
ドルイドゴースト ×3	13	1940	60	5	115	99	150	50	↓	→	→	→	↓	↑	↓	ローズジストS	ローズジスト
豪鬼	16	7550	80	6	168	152	350	250	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	マメットバッジ	ジューシービーフ
ゴブリン ×6	13	2040	18	5	114	95	150	50	→	→	→	↓	↓	↓	↓	ケルバージスト	アクアジスト

勝敗条件

1【勝利】敵の全滅
【敗北】風間仁／リュウが戦闘不能

フローチャート

START

敵味方合わせて計23回行動を終了する

【敵増援】ドルイドなど登場

敵の残数を11体以下にする

【敵増援】豪鬼登場

【イベント】デビルカズヤが撤退する

豪鬼が２回行動する、または豪鬼のHPを70％以下にする

【味方増援】シルフィー登場
【敵増援】ゴブリン登場

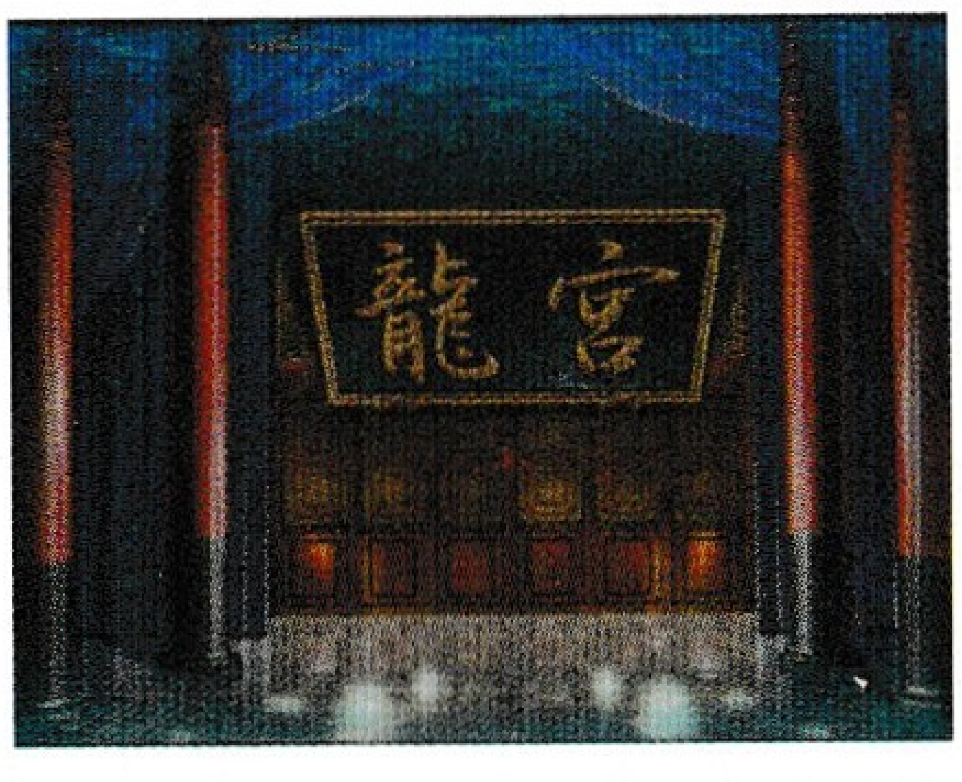
敵を全滅する

STAGE CLEAR

※ デビルカズヤは豪鬼が登場すると撤退する。
※ 豪鬼はHPが30％以下になると撤退する。

会話イベント

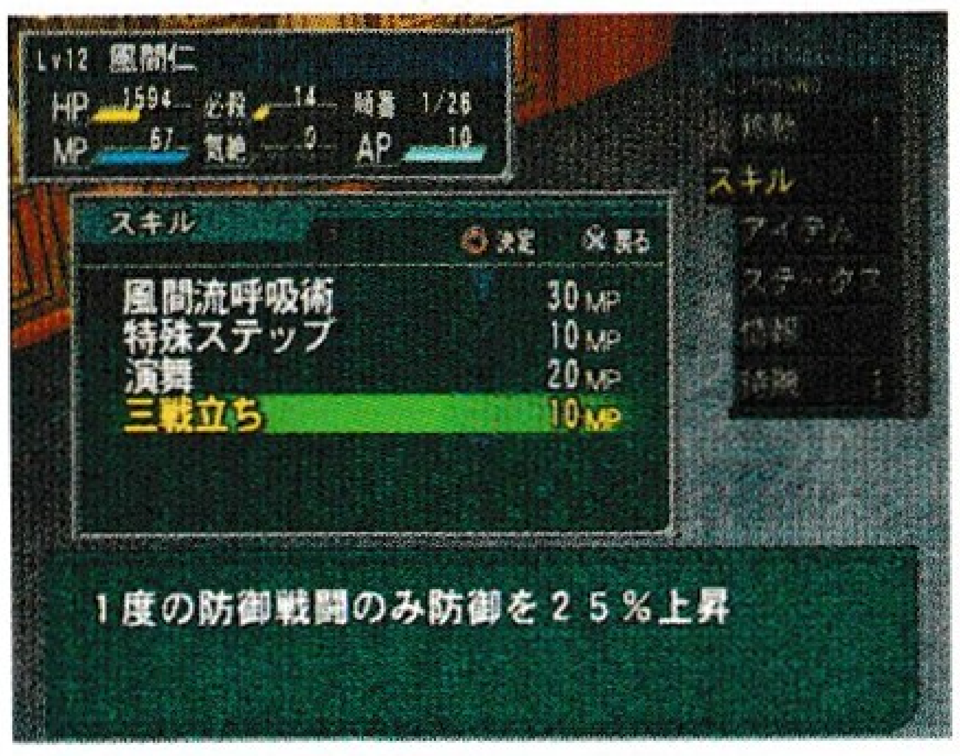
●デビルカズヤ撤退
●豪鬼撤退



攻略ポイント1 POINT-01

デビルカズヤの猛攻に耐えろ！

イベントで風間仁がデビルカズヤに突進してしまうが、味方本隊はほかの敵に阻まれて援護できない。風間仁のレベルが高ければひとりで対処してもいいが、力不足を感じたら、スキル「特殊ステップ」で移動力を高めて味方本隊と合流しよう。



⬅風間仁が戦闘不能になるとゲームオーバーなので、スキル「三戦立ち」や「風間流呼吸術」を駆使し、倒されないように対処しよう。

攻略ポイント2 POINT-02

敵の増援を消してしまおう

デビルカズヤは、豪鬼が出現すると消えるので、初期配置と増援した敵に集中しよう。敵の残数を11体以下にすると豪鬼が出現し、その後ゴブリンが現れる。同時に出現するシルフィーは本隊と合流させ、ゴブリンを本隊近くにおびき寄せるといい。

➡EXPを稼ぎたい場合は、デビルカズヤは無視して東の敵を攻めよう。敵が密集しているので、MA攻撃が繰り出しやすい。

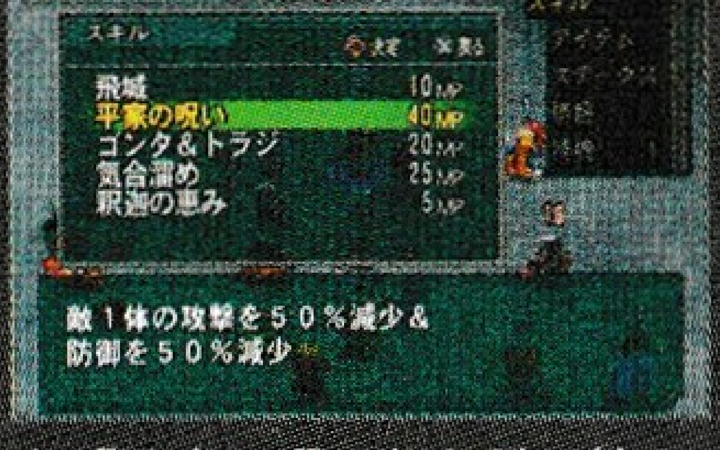


ENEMY PICK UP!

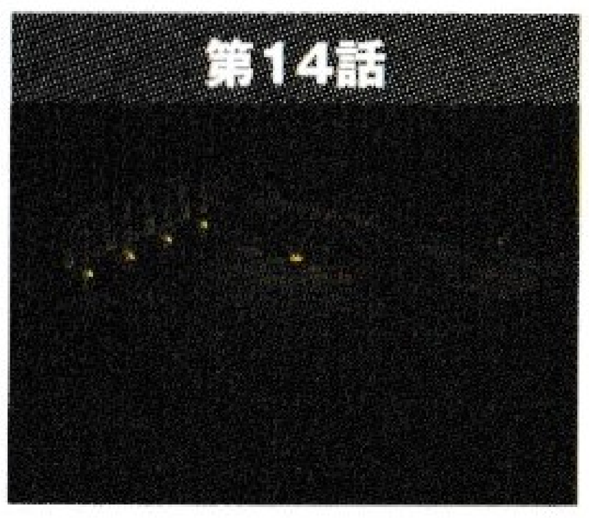
豪鬼



HPが高く、カウンタースキルも使う難敵だ。HPが30％以下になると撤退するので、カウンターを受ける前に退いてもらおう。リュウを狙う性質を利用し、味方の集団の中に誘導しよう。



⬆「平家の呪い」などで敵の防御力を減らせば楽に戦える。



「鬼神と朧影」

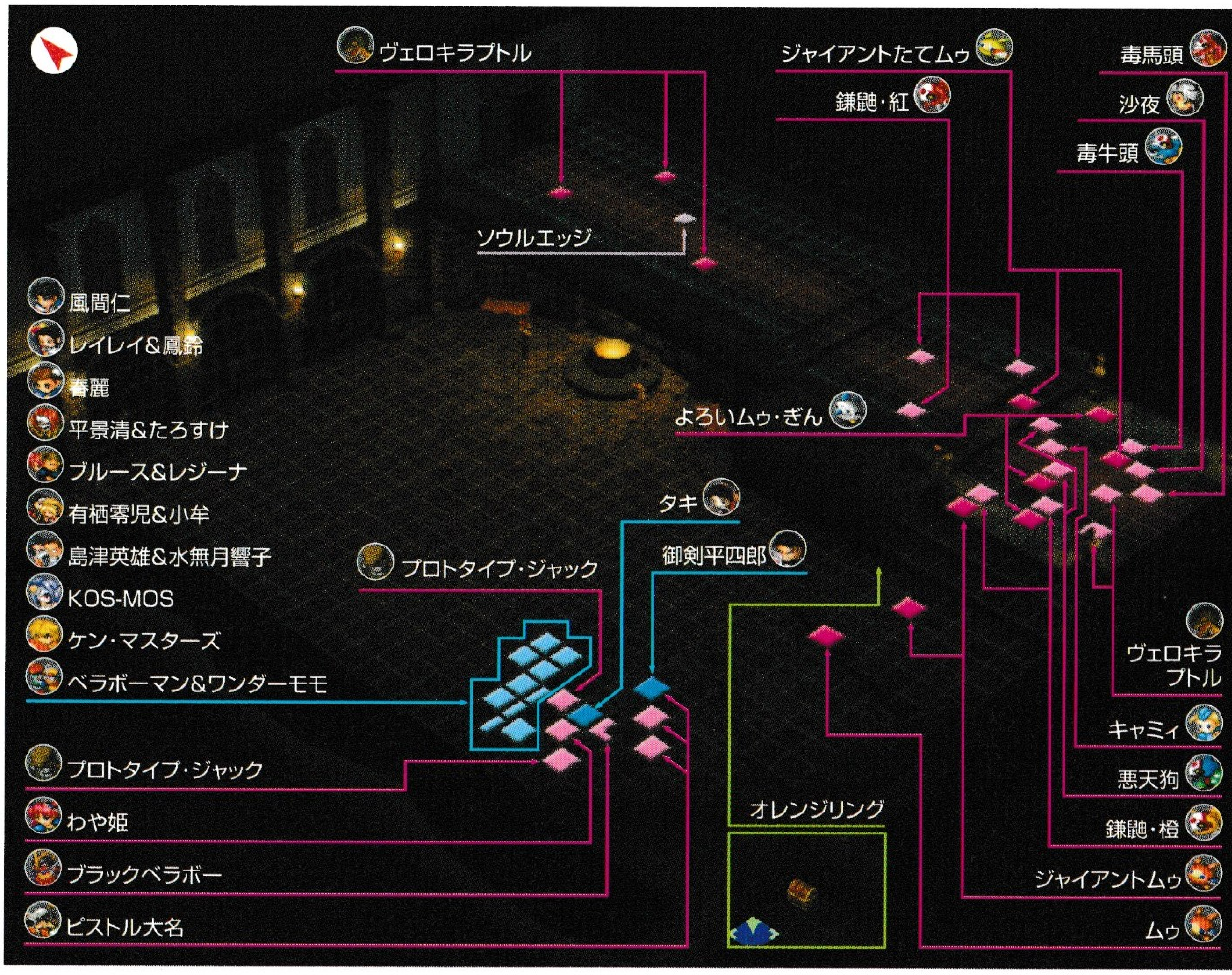
幻想界
ジョイラント・ゴーストパレス

Story

『黄金の種』がデビルカズヤに奪われたと知り、それを追う一行。向かう先は幻想界だ。同じ頃、幻想界のジョイラント、ゴーストパレスに御剣平四郎とタキが来ていた。現れた『ソウルエッジ』を手に入れるため……。

map

◆味方初期配置 ◆敵初期配置 ◆味方増援 ◆敵増援 ◆アイテム



敵データ

Enemy

ユニット名	Lv	HP	MP	攻撃数	攻撃力	防御力	EXP	お金	属性防御 物	熱	冷	電	気	魔	E	取得アイテム KO時	エリアルボーナス
よろいムゥ・ぎん ×3	14	2860	43	5	117	130	150	50	↑	→	→	↓	↓	↓	↓	ガイストジスト	アイスキャンデー
ジャイアントたてムゥ ×2	14	2660	48	5	114	142	200	50	↑	→	→	→	→	→	↓	チョコレート	アイスキャンデー
ジャイアントムゥ ×2	14	2210	43	5	112	111	150	50	→	→	→	↓	↓	↓	↓	チョコレート	アイスキャンデー
ムゥ	14	1910	38	6	102	92	150	50	→	→	→	↓	↓	↓	↓	アイスキャンデー	アイスキャンデー
ヴェロキラプトル ×5	14	2510	18	5	125	101	150	50	↑	→	↓	↓	→	↓	→	ジューシービーフ	ゆでたまご
鎌鼬・紅 ×3	14	2060	33	6	105	93	150	50	→	→	→	→	↓	↓	↓	回復薬・小	回復薬・小
鎌鼬・橙 ×2	14	2210	25	5	113	103	150	50	→	→	→	→	↓	→	↓	回復薬・小	回復薬・小
悪天狗 ×2	14	3210	29	5	117	123	200	50	→	↑	→	→	↓	→	↑	回復薬・中	回復薬・小
キャミィ	17	4620	82	5	124	115	350	150	↑	→	→	→	↑	↓	↑	ブルーリング	おにぎり
毒牛頭	16	4050	44	5	148	118	350	150	↑	↓	↓	↓	→	↑	↑	ビストロカレー	回復薬・小
毒馬頭	16	4050	48	5	152	116	350	150	↑	↓	↓	↑	→	↑	↓	蘇生剤	回復薬・小
沙夜	18	8190	149	3	166	155	550	250	↑	↑	↓	↑	↑	↑	↑	魔法の本	回復薬・小
ピストル大名 ×3	14	2310	36	6	111	113	150	50	→	→	↓	↓	→	↓	↑	地獄丼	ゆでたまご
ブラックベラボー	17	5620	93	5	150	132	350	150	↑	→	↓	↑	↓	↓	↑	シーブスマント	ゆでたまご
プロトタイプ・ジャック ×2	14	3210	83	5	121	137	200	50	↑	→	↑	↓	→	↓	→	パナシーアボトル	回復薬・中
わや姫	17	5120	120	5	132	125	350	150	↑	→	→	↓	→	↓	↑	ダッシュリング	ミックスグミ

勝敗条件

1【勝利】敵の全滅
【敗北】御剣平四郎／タキが戦闘不能
2【勝利】STAGE PHASE（勝利条件変更時のSTAGE PHASE数＋20）以内に味方がソウルエッジに隣接する
【敗北】①御剣平四郎／タキ／有栖零児＆小牟が戦闘不能
②STAGE PHASE（勝利条件変更時のSTAGE PHASE数＋20）以内に味方がソウルエッジに隣接できなかった
3【勝利】敵の全滅
【敗北】御剣平四郎／タキ／有栖零児＆小牟が戦闘不能

フローチャート

START

敵味方合わせて計15回行動を終了する

【味方増援】味方本隊登場

【勝敗条件】**2**に変更

『ソウルエッジ』に隣接する

【敵増援】沙夜、キャミィなど登場

【勝敗条件】**3**に変更

敵の残数を８体以下にする

【敵増援】ブラックベラボー、プロトタイプ・ジャックなど登場

敵を全滅する

STAGE CLEAR

※ 沙夜、キャミィはHPが30％以下になると撤退する。
※ ブラックベラボー、わや姫はHPが０になると撤退する。

会話イベント

- ブラックベラボー撤退
- わや姫撤退
- 沙夜撤退
- キャミィ撤退



攻略ポイント1 POINT-01

『ソウルエッジ』を目指して進め！

まず御剣平四郎とタキでムゥを相手にすることになる。階段下におびき寄せながら、ふたりで１体を撃破していこう。味方本隊が現れたらソウルエッジを目指して突撃開始だ。STAGE PHASEのクリア条件以内に敵を倒し、ソウルエッジに隣接しよう。



⬅階段でムゥを、南東の踊り場付近でヴェロキラプトルを迎え撃とう。慌ててソウルエッジに向かわなくても十分間に合う。

攻略ポイント2 POINT-02

敵は踊り場で撃破せよ！

ソウルエッジと隣接する前に、味方ユニットをすべて一番上の段に移動させておこう。接触後、南東に沙夜が出現するからだ。また、残りの敵数を８体以下にすると、ブラックベラボーも現れる。各地に出現した敵が一緒になる前に沙夜を倒しておきたい。



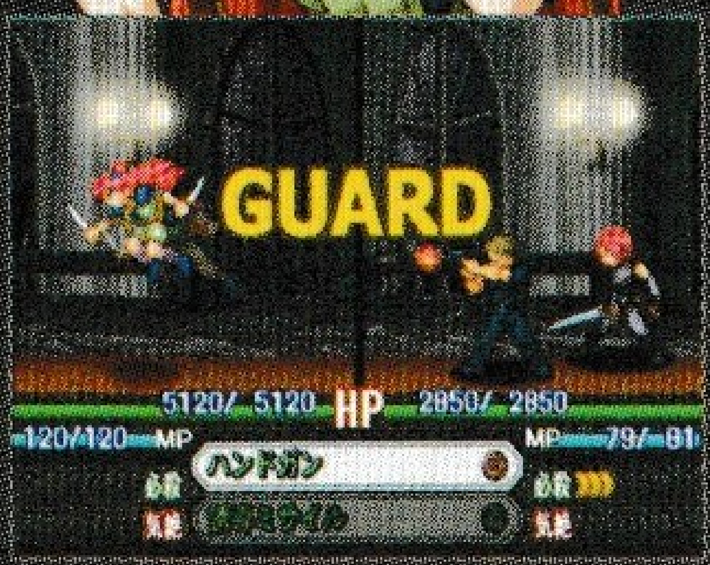
➡ブラックベラボーたちが踊り場に上がってくる前に沙夜、毒馬頭、毒牛頭、キャミィを撃破できれば、数的優位に立って迎撃できる。

ENEMY PICK UP!

わや姫



必殺ゲージが最大の場合、近距離攻撃時は回避カウンターを、遠距離攻撃時は回避を使う。カウンターを受けると手痛いので、遠距離攻撃を繰り出して回避のみをさせ、ゲージを消費させよう。



⬆回避で必殺ゲージを使わせれば、必殺技も受けずにすむ。

第15話

「黄金の騎士、堕天の騎士」

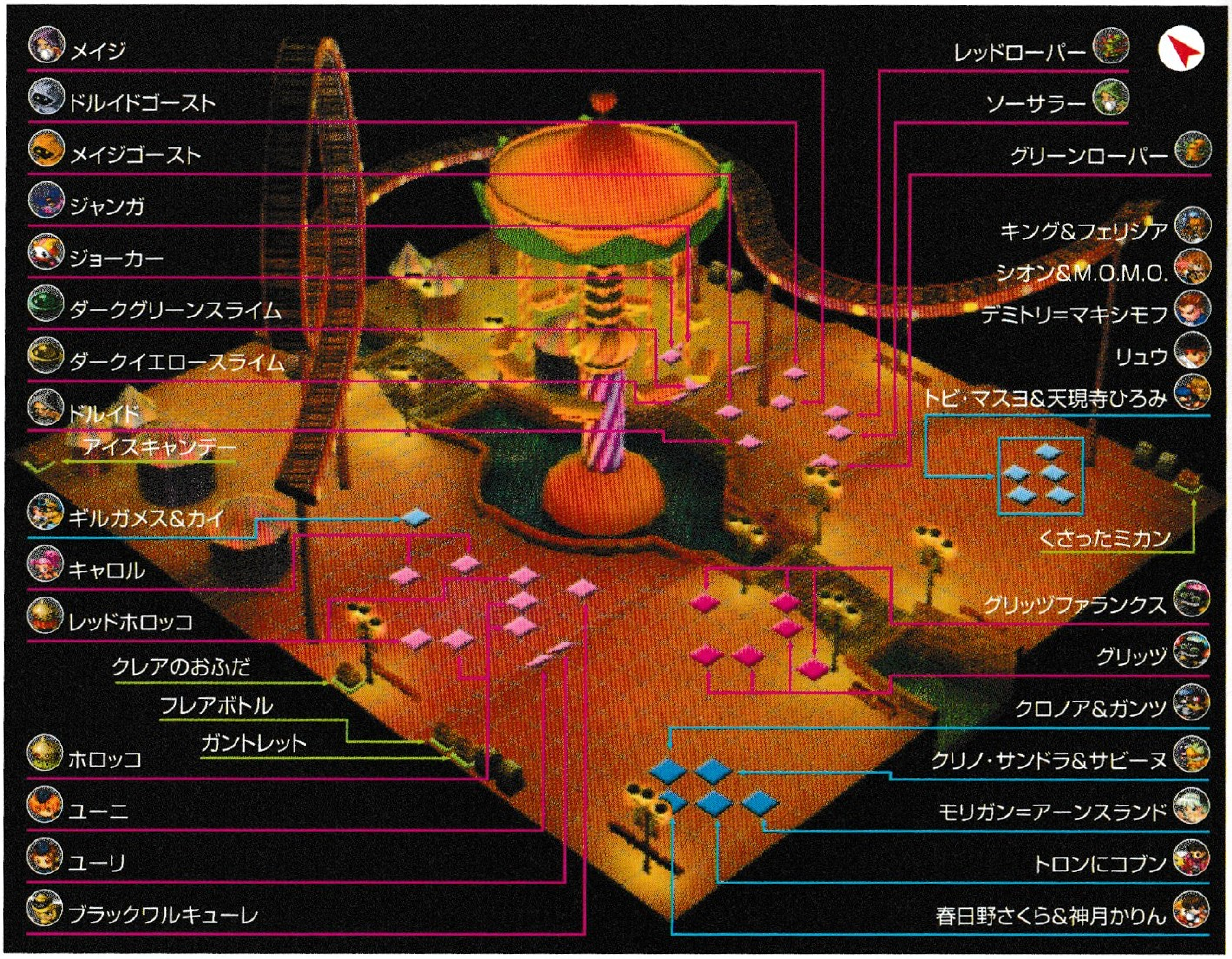
幻想界
ジョイラント・ジェットコースター前

Story

『黄金の種』らしき反応のあるジェットコースター前にやって来たさくらやクロノアは、ジェットコースターを見て、ちょっとしたレジャー気分に。とはいえ、目の前には幻獣の軍団が……。ほどなく戦闘が開始された！

map

◆味方初期配置 ◆敵初期配置 ◆味方増援 ◆敵増援 ◆アイテム



敵データ

Enemy

ユニット名	Lv	HP	MP	攻撃数	攻撃力	防御力	EXP	お金	属性防御 物	熱	冷	電	気	魔	E	取得アイテム KO時	エリアルボーナス
グリッヅ ×3	14	2110	38	5	113	100	150	50	→	→	→	↓	↓	↓	↑	コーヒー	ゆでたまご
グリッヅファランクス ×3	14	2210	43	5	116	103	150	50	→	→	↓	→	→	↓	↑	コーヒー	ゆでたまご
ホロッコ ×3	14	2060	28	6	105	106	150	50	→	→	→	→	↓	↓	→	フィッツポテト	フィッツポテト
レッドホロッコ ×2	14	2210	33	6	113	112	150	50	→	↑	→	→	↓	↓	→	フィッツポテト	フィッツポテト
キャロル ×2	14	2310	51	5	105	97	150	50	↓	→	↓	↑	↓	→	↑	ケルバージスト	ケルバージスト
ユーニ	16	3650	65	5	119	104	350	150	↑	→	→	→	↑	↓	↑	ヘンテコバッジ	おにぎり
ユーリ	16	3650	65	5	119	104	350	150	↑	→	→	→	↑	↓	↑	シーブスマント	おにぎり
ブラックワルキューレ	16	6550	115	4	134	142	350	250	↑	→	→	→	→	↑	↓	エメラルドリング	魔法の素
グリーンローパー	14	2860	19	5	115	133	150	50	↑	↓	↓	↑	→	↓	→	回復薬・中	解毒剤
ソーサラー	14	1960	87	5	109	91	150	50	↓	↑	→	→	↓	↑	↓	ローズジスト	ローズジスト
レッドローパー	14	3110	27	5	124	138	150	50	↑	↓	↓	↑	→	↓	→	回復薬・中	解毒剤
ドルイド	14	2060	123	5	113	96	150	50	↓	→	→	→	↓	↑	↓	ローズジストS	ローズジスト
メイジ	14	1860	101	6	105	85	150	50	↓	→	→	→	↓	↑	↓	ローズジスト	ローズジスト
メイジゴースト ×2	14	1910	77	6	111	91	150	50	↓	→	→	→	↓	↑	↓	ローズジスト	ローズジスト
ドルイドゴースト	14	2010	63	5	117	100	150	50	↓	→	→	→	↓	↑	↓	ローズジストS	ローズジスト
ダークグリーンスライム	14	2460	38	5	102	109	150	50	→	↓	↓	→	↓	↑	→	アクアジストS	アクアジスト
ダークイエロースライム	14	2510	44	5	105	113	150	50	→	↓	↓	→	↓	↑	→	アクアジストS	アクアジスト
ジョーカー	16	5050	115	4	148	138	350	150	→	↑	→	↑	↓	↑	→	魔法の本	さくらんぼ
ジャンガ	16	4550	110	4	148	121	350	150	→	↑	↑	→	→	→	↓	けがわのマント	解毒剤

第15話

勝敗条件

1 【勝利】敵の全滅
【敗北】味方の全滅

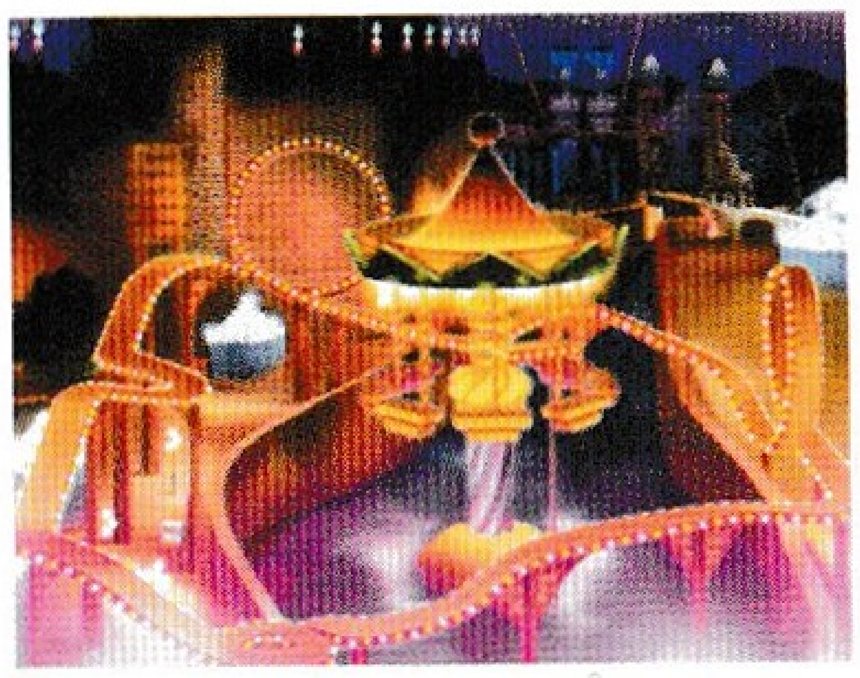
フローチャート

- START
- グリッヅ、グリッヅファランクスをすべて撃破する
- 【敵増援】ユーニ、ユーリなど登場
- ユーニ、またはユーリにダメージを与える（HP99％以下）
- 【味方増援】味方本隊、ギルガメス＆カイ登場
- 【敵増援】ブラックワルキューレ登場
- ブラックワルキューレのHPを40％以下にする
- 【敵増援】ジョーカー、ジャンガなど登場
- 敵を全滅する
- STAGE CLEAR

※ ユーニ、ユーリ、ジャンガはHPが０になると撤退する。
※ ジョーカーはHPが30％以下になると撤退する。
※ ブラックワルキューレはHPが40％以下になると撤退する。

会話イベント

- ●ユーニ撤退
- ●ユーリ撤退
- ●ジャンガ撤退
- ●ジョーカー撤退

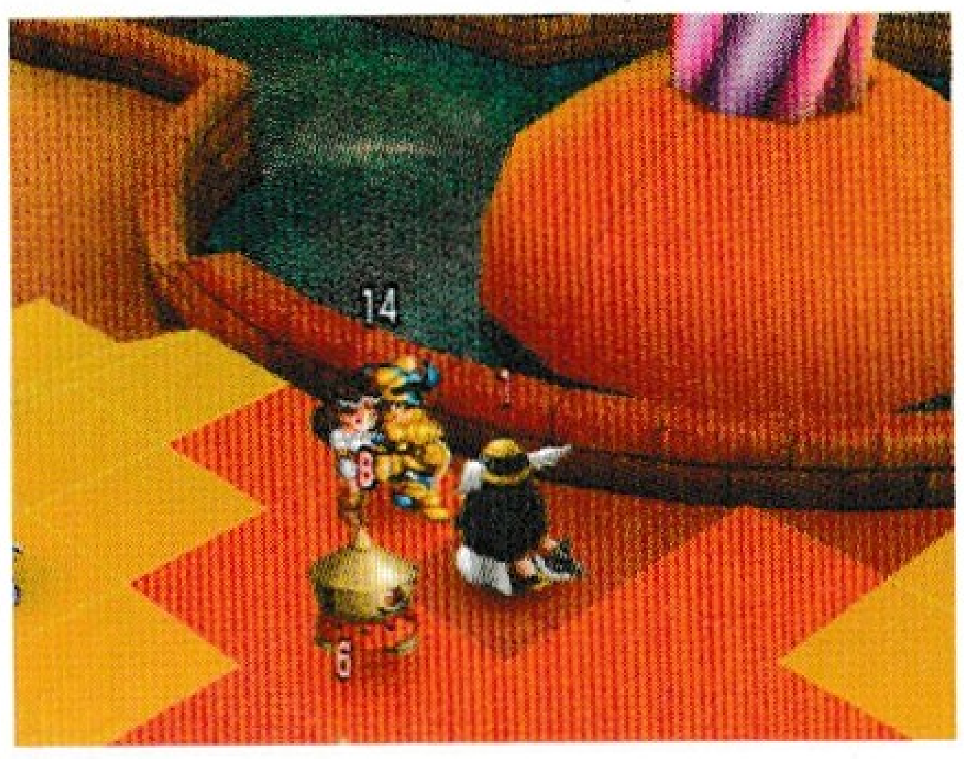




攻略ポイント1 POINT-01

まずはユニットを集結させよう！

グリッヅを全滅すれば現れるユーニ、ユーリのどちらかを攻撃すると、南東に本隊が、北西にギルガメス＆カイが出現する。各ユニットをすぐに南西の味方ユニットと合流させよう。ギルガメス＆カイが敵に囲まれたら、南西のユニットでフォローする。



⬅ギルガメス＆カイをすぐに味方と合流させようとすると、ブラックワルキューレに道をふさがれる。焦らず敵を倒しながら進むこと。

攻略ポイント2 POINT-02

敵には橋まで来てもらおう

ブラックワルキューレはHPが40％以下になると撤退する。代わりにジョーカーやジャンガが現れるが、まずはユーリ、ユーニを倒そう。ジョーカーやジャンガは南西の橋付近で待ち伏せ、敵の密集状態が崩れたところを１体ずつ攻撃すれば楽だ。



➡ジョーカーとジャンガが近づく頃には、ほかの敵をほぼ倒せているはず。毒がやっかいなジャンガから集中的に攻撃をしかけよう。

ENEMY PICK UP!

ブラックワルキューレ





⬆強力な攻撃だが、ギルガメス＆カイなら耐えられる。

パラメータが全体的に高く、長くは居座ってほしくない敵だが、撤退させると敵の増援が来てしまう。Lvの高いギルガメス＆カイでその注意を引きつつ、敵増援前に周囲の敵を撃破しよう。



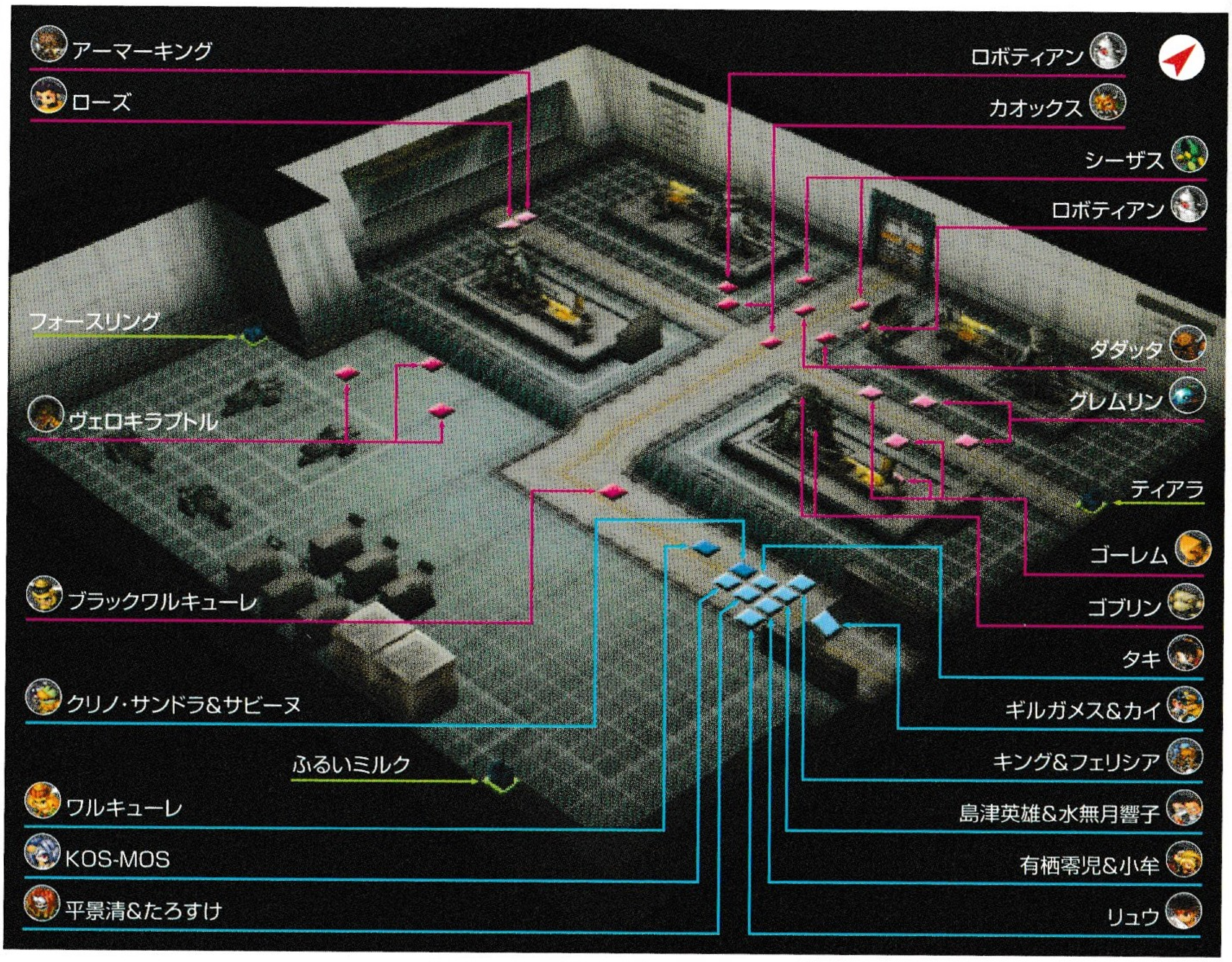
「ワルキューレの伝説、再び」

物質界
巡洋艦ヴォークリンデ・レアリエン調整室

Story
大規模な“歪み”により、アイビス島に飛ばされた零児たち。そこには巡洋艦ヴォークリンデがあった。零児たちは3チームに分かれて艦内の探索を開始。そのレアリエン調整室では、ワルキューレが戦っていたのだ。

map

◆味方初期配置 ◆敵初期配置 ◆味方増援 ◆敵増援 ◆アイテム



※有栖零児＆小牟は、選択肢「レアリエン調整室へ行く」を選んだ場合のみ登場する。

敵データ

Enemy

ユニット名	Lv	HP	MP	攻撃数	攻撃力	防御力	EXP	お金	属性防御							取得アイテム	
									物	熱	冷	電	気	魔	E	KO時	エリアルボーナス
ヴェロキラプトル ×3	16	2650	20	5	128	104	150	50	↑	→	↓	↓	→	↓	→	ジューシービーフ	ゆでたまご
ブラックワルキューレ	21	6900	130	5	142	151	350	250	↑	→	→	→	→	↑	↓	エメラルドリング	魔法の素
カオックス ×2	16	2350	35	6	106	118	150	50	→	↓	↓	↑	↓	↑	↓	メディスンボトル	メディスンボトル
ダダッタ ×2	16	2650	40	6	118	124	150	50	↑	→	→	↓	→	↓	→	おにぎり	おにぎり
ロボティアン ×2	16	2550	40	5	108	128	150	50	↑	→	→	↓	→	↓	↑	フィッツポテト	フィッツポテト
シーザス ×2	17	4120	82	5	116	136	150	50	↑	↑	→	↓	↓	→	→	フィッツバーガー	メディスンボトル
ゴブリン ×2	16	2250	21	5	118	100	150	50	→	→	→	↓	↓	↓	↓	ケルバージスト	アクアジスト
ゴーレム ×3	16	2450	29	5	120	120	150	50	→	↑	→	↓	↓	↓	↓	ガイストジスト	アクアジスト
グレムリン ×2	16	2550	23	7	108	116	150	50	→	→	↑	↓	↓	↓	↓	オレンジグミ	アクアジスト
ローズ	21	5300	125	7	137	117	350	150	→	→	→	↑	↑	↑	↓	ドキドキバッジ	ローズジストS
アーマーキング	21	5400	56	7	136	155	350	50	↑	→	→	→	→	↓	↓	ホーリィシンボル	そくせきラーメン

第16話

勝敗条件

1 【勝利】敵の全滅
【敗北】ワルキューレが戦闘不能

フローチャート

START

ワルキューレとブラックワルキューレが戦闘をする

【味方増援】クリノ・サンドラ＆サビーヌ登場
【敵増援】ダダッタなど登場

敵の残数を10体以下にする、またはブラックワルキューレのHPを70％以下にする

【味方増援】味方本隊登場
【敵増援】ゴブリンなど登場

敵の残数を８体以下にする、またはブラックワルキューレのHPを50％以下にする

【敵増援】アーマーキング、ローズ登場

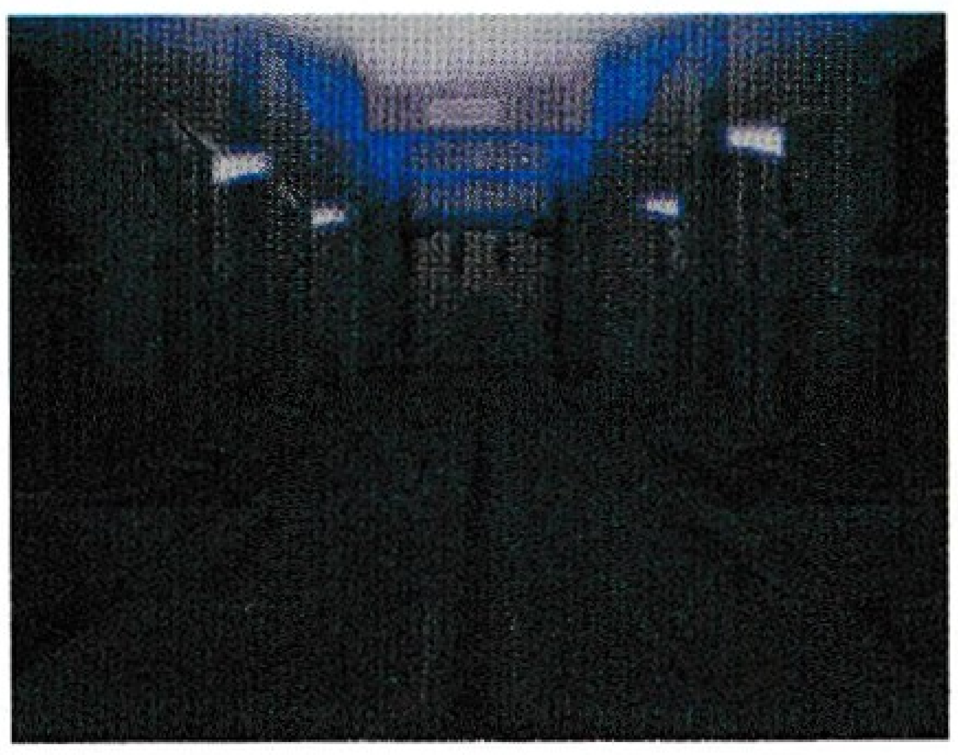
敵を全滅する

STAGE CLEAR

※ ブラックワルキューレはHPが０になると撤退する。
※ アーマーキング、ローズはHPが30％以下になると撤退する。

会話イベント

- ブラックワルキューレ撤退
- アーマーキング撤退
- ローズ撤退



攻略ポイント1 POINT-01

味方をワルキューレに隣接させよう

ワルキューレは、戦闘開始時にブラックワルキューレの攻撃を受け、HPが減った状態で戦うことになる。クリノ・サンドラ＆サビーヌをワルキューレに隣接させ、ワルキューレが攻撃されたら「味方がかばう」で彼らに防御をさせ、ダメージを抑えよう。



⬅ワルキューレのそばにクリノ・サンドラ＆サビーヌを配置すれば、MA攻撃も使用できる。３体の敵に大ダメージを与えられるのだ。

攻略ポイント2 POINT-02

接近する敵を順次撃破せよ！

味方本隊は、ワルキューレの初期配置近くに出現する。そのため、ワルキューレたちを散開させず、味方と集結させて敵を迎え撃つようにしよう。仮に敵に向かって移動するときでも、敵に囲まれないよう、１回の移動で本隊に戻れる位置までにすること。



➡集団で行動すれば、ひとりに攻撃が集中したときでも、隣接したユニットでかばうことができる。戦闘不能になる可能性が減るのだ。

ENEMY PICK UP! ブラックワルキューレ



開始直後、先手を打ってワルキューレに攻撃をしかけてくる。ワルキューレのHPは1800近くまで減らされるため、途端にピンチに。スキルやアイテムでワルキューレの能力を上げながら戦おう。

⬆必殺技も出し惜しみなく使い、短期決戦に持ちこむのだ。



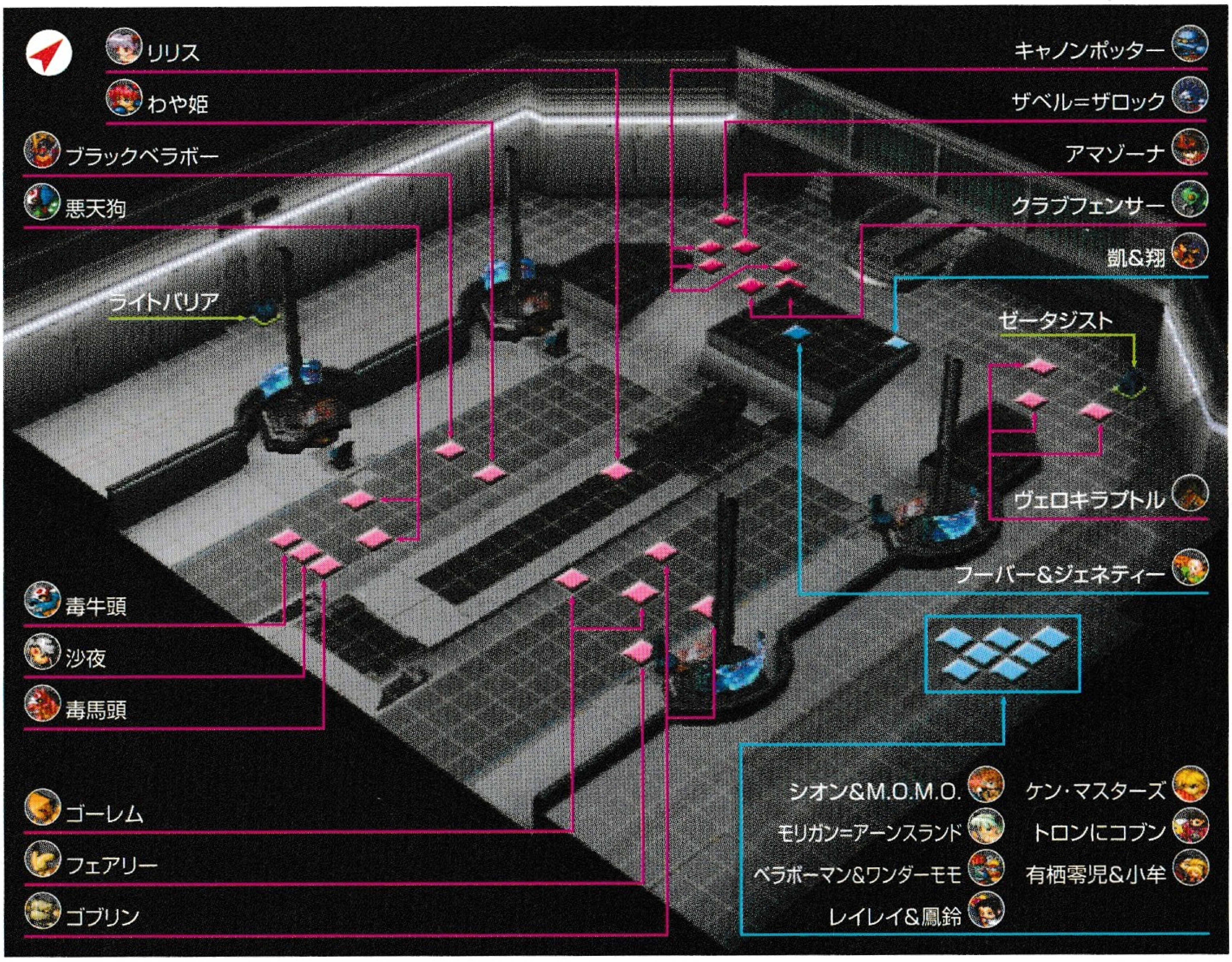
「あたしの本当の身体」

物質界
巡洋艦ヴォークリンデ・
KOS-MOS調整室

Story

KOS-MOS調整室には、コマンドーチームのフーバーとジェネティーがいた。この艦について調査していたのだ。そこへ、ザベル=ザロックとアマゾーナが出現。ザベルは、ここに『ソウルエッジ』があると言うが……。

map



※有栖零児&小牟は、選択肢「KOS-MOS調整室へ行く」を選んだ場合のみ登場する。

敵データ

Enemy

ユニット名	Lv	HP	MP	攻撃数	攻撃力	防御力	EXP	お金	属性防御 物	熱	冷	電	気	魔	E	取得アイテム KO時	エリアルボーナス
クラブフェンサー ×2	16	2250	45	6	103	110	150	50	→	→	→	↓	→	↓	↓	ゆでたまご	ゆでたまご
キャノンポッター ×3	16	2400	80	5	114	107	150	50	→	→	→	↓	→	↓	↓	コーヒー	ゆでたまご
アマゾーナ	18	4390	94	5	143	137	350	150	↑	→	↓	→	↓	→	→	ライフパック	ゆでたまご
ザベル=ザロック	18	4890	100	4	143	130	350	150	→	→	→	↑	↓	→	↓	パープルリング	フィッツシェイク
リリス	19	4260	76	6	129	111	350	150	→	→	↓	→	→	↑	↑	パシシマーカー	オレンジグミ
ヴェロキラプトル ×3	16	2650	20	5	128	104	150	50	↑	→	↓	↓	→	↓	→	ジューシービーフ	ゆでたまご
ゴブリン ×2	16	2250	21	5	118	100	150	50	→	→	→	↓	↓	↓	↓	ケルバージスト	アクアジスト
ゴーレム ×2	16	2450	29	5	120	120	150	50	→	↑	→	↓	↓	↓	↓	ガイストジスト	アクアジスト
フェアリー	16	2350	64	7	94	118	150	50	→	→	→	↑	↓	↓	↓	ローズジストS	アクアジスト
悪天狗 ×2	16	3350	31	5	120	126	200	50	→	↑	→	→	↓	→	↑	回復薬・中	回復薬・小
毒牛頭	19	4260	50	5	154	123	350	150	→	↑	→	→	↓	→	↑	ビストロカレー	回復薬・小
毒馬頭	19	4260	54	5	158	121	350	150	↑	↓	↓	↓	→	↑	↑	蘇生剤	回復薬・小
沙夜	20	8330	155	4	170	159	550	250	↑	↓	↓	↑	→	↑	↓	エメラルドリング	回復薬・小
ブラックベラボー	18	5690	95	5	152	133	350	150	↑	↑	↓	↑	↑	↑	↑	シーブスマント	ゆでたまご
わや姫	18	5190	122	5	133	126	350	150	↑	→	↓	↑	↓	↓	↑	ダッシュリング	ミックスグミ
									↑	→	→	↓	→	↓	↑		

第17話

勝敗条件

1【勝利】敵の全滅
【敗北】味方の全滅
2【勝利】敵の全滅
【敗北】モリガン＝アーンスランドが戦闘不能

フローチャート

START

敵を１体撃破する、または敵味方合わせて計９回行動を終了する

【味方増援】凱＆翔登場
【敵増援】リリス、ヴェロキラプトル登場

敵味方合わせて計25回行動を終了する、またはリリスかアマゾーナのHPを50％以下にする

【味方増援】味方本隊登場

【勝敗条件】**2**に変更

敵の残数を６体以下にする、またはリリスのHPを０にする

【敵増援】ゴブリンなど登場

沙夜のHPを０にする、またはゴブリンなど登場後、STAGE　PHASEが10カウントされる

【イベント】『ソウルエッジ』が消滅する

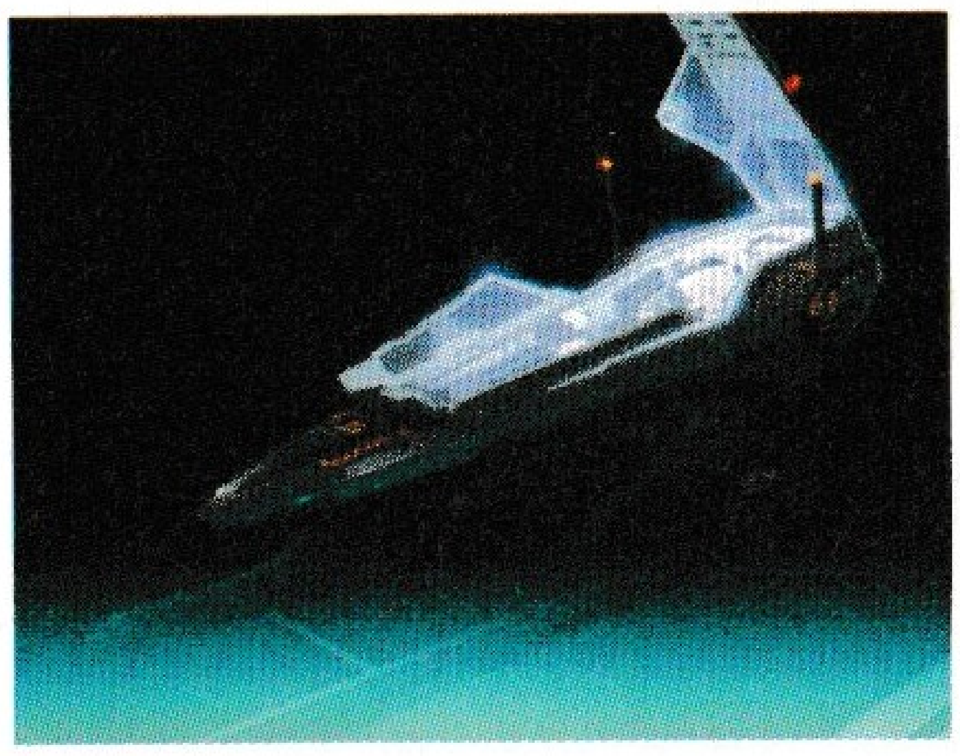
敵を全滅する

STAGE CLEAR

※ ザベル＝ザロックはHPが20％以下になると撤退する。
※ アマゾーナ、リリス、沙夜はHPが０になると撤退する。
※ ブラックベラボー、わや姫はHPが30％以下になると撤退する。

会話イベント

- ザベル＝ザロック撤退
- アマゾーナ撤退
- ブラックベラボー撤退
- わや姫撤退



攻略ポイント1 POINT-01

仲間の合流まで耐えぬこう

大量の敵に対し、２ユニットで戦うことになる。敵に囲まれないように移動し、味方本隊の出現を待とう。本隊はリリスかアマゾーナのHPを50％以下にすることでも出現する。積極的に接近してくるリリスを集中攻撃し、早めに出現させるのも手だ。



←本隊は写真の位置に出現し、その反対側に敵の増援が現れる。本隊到着時にすぐ合流できるよう、あらかじめそこに移動しておこう。

攻略ポイント2 POINT-02

ザコを優先的に撃破していこう！

ザベル＝ザロックやアマゾーナは、初期配置の場所からなかなか動き出さず、リリスとほかの敵が積極的に攻め込んでくる。リリスはソウルエッジ出現と同時に消えるので、無理に倒さなくてもOK。そのほかの敵を先に攻撃し、数を減らしていこう。



→リリスは、敵数が残り６体以下になると消える。ザコを率先して倒し、リリスの攻撃で無駄にダメージを受けないように。

ENEMY PICK UP!



沙夜

技が多彩で攻撃力が高い沙夜は、このステージでも一番の強敵だ。出現後、STAGE PHASEが10経過すれば撤退するので、ユニットのHPなどに余裕がなければ、戦闘を極力回避しよう。



↑攻撃できる場所にいてもほかの敵を優先して倒そう。

第18話



「I am CAPTAIN COMMANDO」

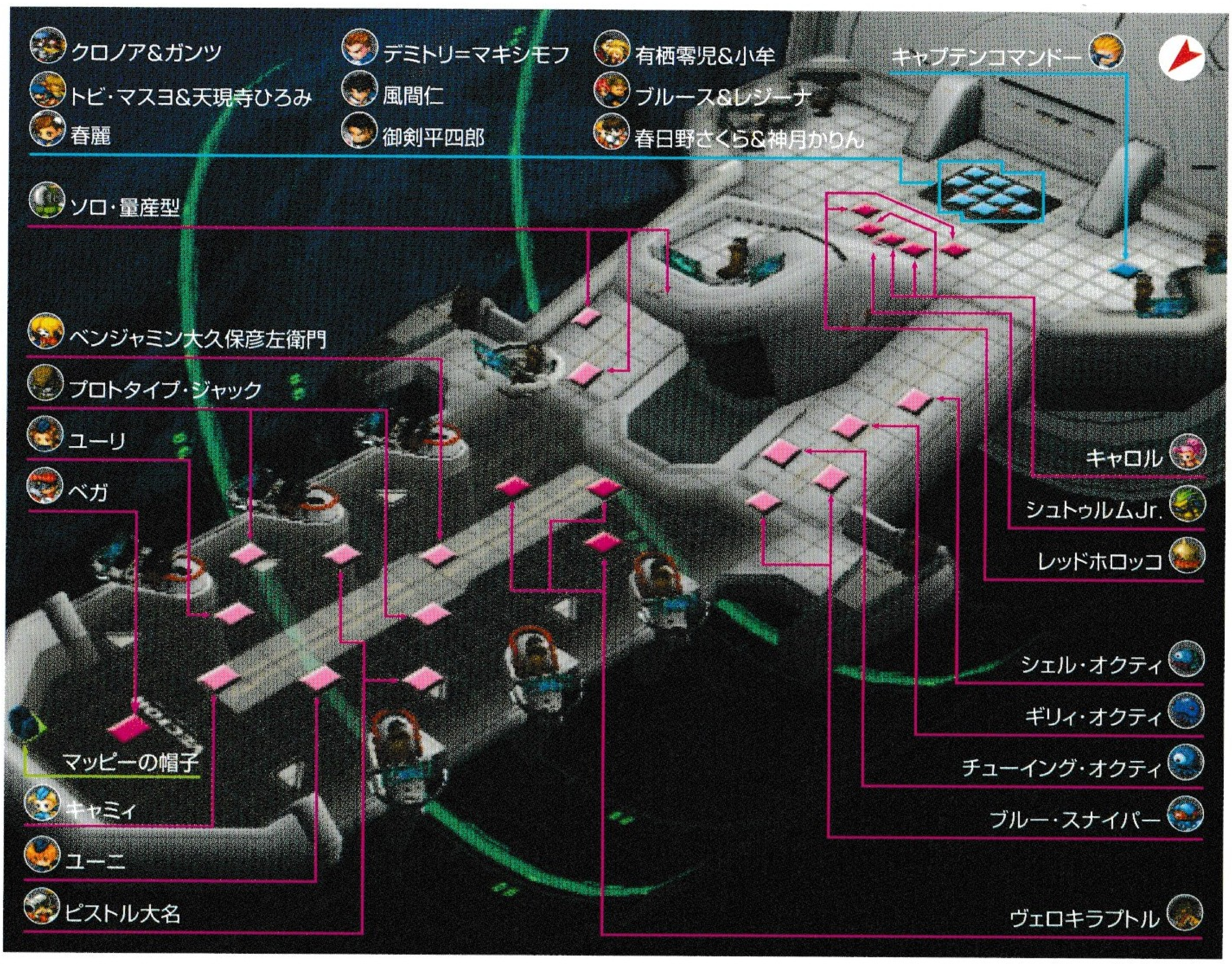
物質界
巡洋艦ヴォークリンデ・ブリッジ

Story

巡洋艦ヴォークリンデのブリッジにはベガとシュトゥルムJr.がいた。各々が持つデータをめぐり、押し問答を繰り返していたのだ。そこへ現れたのはキャプテンコマンドー！　今、戦いの火蓋が切って落とされる!!

map

◆味方初期配置　◆敵初期配置　◆味方増援　◆敵増援　◆アイテム



※有栖零児＆小牟は、選択肢「ブリッジへ行く」を選んだ場合のみ登場する。

敵データ

Enemy

ユニット名	Lv	HP	MP	攻撃数	攻撃力	防御力	EXP	お金	属性防御 物	熱	冷	電	気	魔	E	取得アイテム KO時	エリアルボーナス
ベガ	21	10400	90	5	187	153	550	250	↑	↑	↑	↑	↑	↓	↑	ヒーローメダル	おにぎり
ヴェロキラプトル ×3	16	2650	20	5	128	104	150	50	↑	→	↓	↓	→	↓	→	ジューシービーフ	ゆでたまご
シュトゥルムJr.	20	4930	98	5	152	129	350	150	↑	↓	→	→	→	→	↑	レッドリング	ケルバージスト
キャロル ×3	16	2450	55	5	108	100	150	50	↓	→	↓	↑	↓	→	↑	ケルバージスト	ケルバージスト
レッドホロッコ ×2	16	2350	35	6	116	115	150	50	→	↑	→	→	↓	↓	→	フィッツポテト	フィッツポテト
シェル・オクティ	16	3550	20	6	116	138	200	50	↑	↑	→	→	↓	↓	↓	ローズジストS	ローズジスト
ギリィ・オクティ	16	2250	20	6	110	106	150	50	→	→	→	→	↓	→	↓	ローズジストS	ローズジスト
チューイング・オクティ	17	2420	21	6	116	112	150	50	→	→	→	→	→	↑	↓	ローズジストS	ローズジスト
ブルー・スナイパー ×2	16	3250	46	5	130	114	200	50	→	↑	↑	↑	↓	↓	↓	回復薬・中	回復薬・小
ソロ・量産型 ×3	16	3450	35	6	118	120	200	50	↑	→	→	↓	↓	↓	↑	ケルバージスト	ケルバージスト
ベンジャミン大久保彦左衛門	16	2350	29	6	110	118	150	50	→	→	↓	↓	→	↓	→	地獄丼	ゆでたまご
ピストル大名 ×2	16	2450	38	6	114	116	150	50	→	→	↓	↓	→	↓	↑	地獄丼	ゆでたまご
プロトタイプ・ジャック ×2	16	3350	85	5	124	140	200	50	↑	→	↑	↓	→	↓	→	パナシーアボトル	回復薬・中
キャミィ	20	4830	88	6	128	118	350	150	↑	→	→	→	↑	↓	↑	ドキドキバッジ	おにぎり
ユーニ	19	3860	68	5	124	107	350	150	↑	→	→	→	↑	↓	↑	ヘンテコバッジ	おにぎり
ユーリ	19	3860	68	5	124	107	350	150	↑	→	→	→	↑	↓	↑	シーブスマント	おにぎり

勝敗条件

1 【勝利】敵の全滅
【敗北】キャプテンコマンドーが戦闘不能

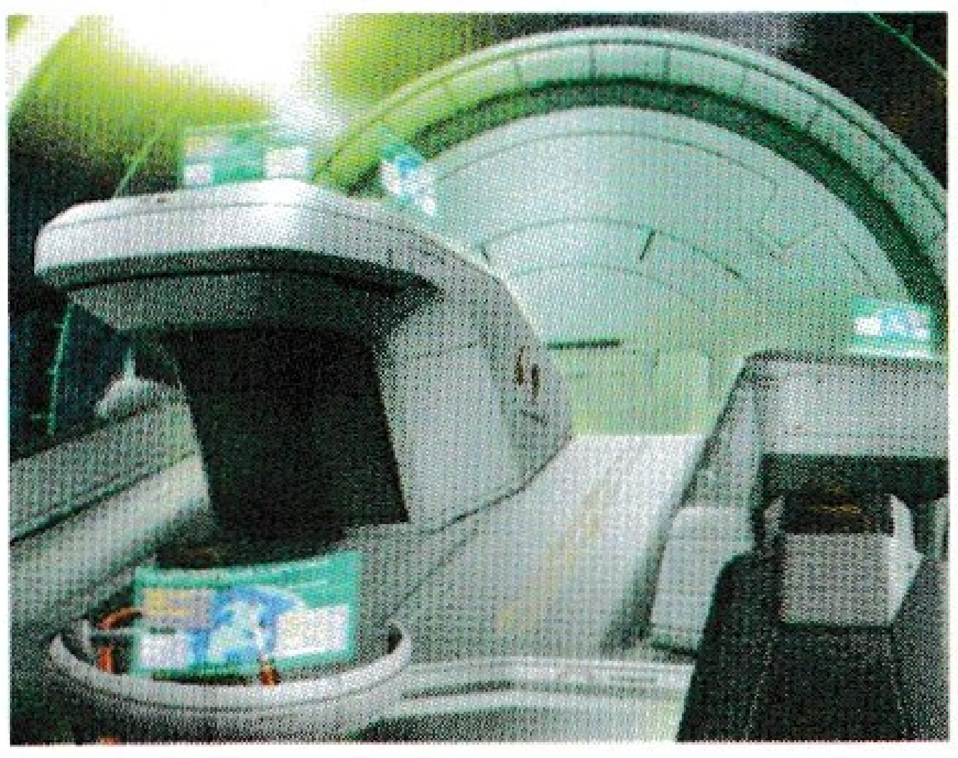
フローチャート

- START
- 敵味方合わせて計10回行動を終了する
- 【味方増援】味方本隊登場
- 敵の残数を５体以下にする、またはシュトゥルムJr.のHPを50％以下にする
- 【敵増援】ギリィ・オクティなど登場
- 敵の残数を７体以下にする、またはベガのHPを50％以下にする
- 【敵増援】キャミィなど登場
- 【イベント】ベガが撤退する
- 敵を全滅する
- STAGE CLEAR

※ シュトゥルムJr.はHPが20％以下になると撤退する。
※ キャミィ、ユーニ、ユーリはHPが0になると撤退する。

会話イベント

- シュトゥルムJr.撤退
- キャミィ撤退
- ユーニ撤退
- ユーリ撤退



攻略ポイント1 POINT-01

本隊到着後に攻撃を開始！

戦闘開始直後、味方はキャプテンコマンドーだけなので深追いは禁物。味方本隊は、敵味方含めて10回行動を終了すると出現するので、キャプテンコマンドーには無理な攻撃はさせずに敵から離れるように移動させる。本格的に攻め込むのは本隊到着後だ。



⬅攻撃せずに待機のみにすれば、APの消費が少なく、キャプテンコマンドーの行動回数が増える。序盤での戦闘は、極力避けよう。

攻略ポイント2 POINT-02

シュトゥルムJr.は最後に攻撃！

敵の１回目の増援は、敵の残数を５体以下にするかシュトゥルムJr.のHPを50％以下にすると現れる。先にシュトゥルムJr.のHPを50％以下にすると、マップ上の敵の数が異様に多くなってしまうので、先にほかの敵を攻撃し、数を減らしておこう。



➡出現する敵の数はかなりのもの。シュトゥルムJr.を攻撃して出現させたのでは、形勢が逆転される恐れもあるのだ。

ENEMY PICK UP!

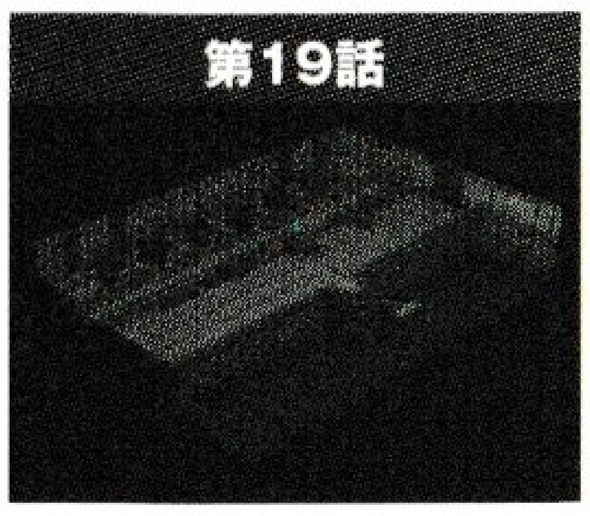


キャミィ

敵の弱点である属性は「魔」のみ。「魔」の技をもつ味方は少ないので、数的優位に立って全員でひたすら攻撃してHPを削ろう。キャミィと接触する前にほかの邪魔な敵を倒しておきたい。



⬆マップの端にいるベガは、親衛隊出現とともに退場する。



「魂喰らいの邪剣」

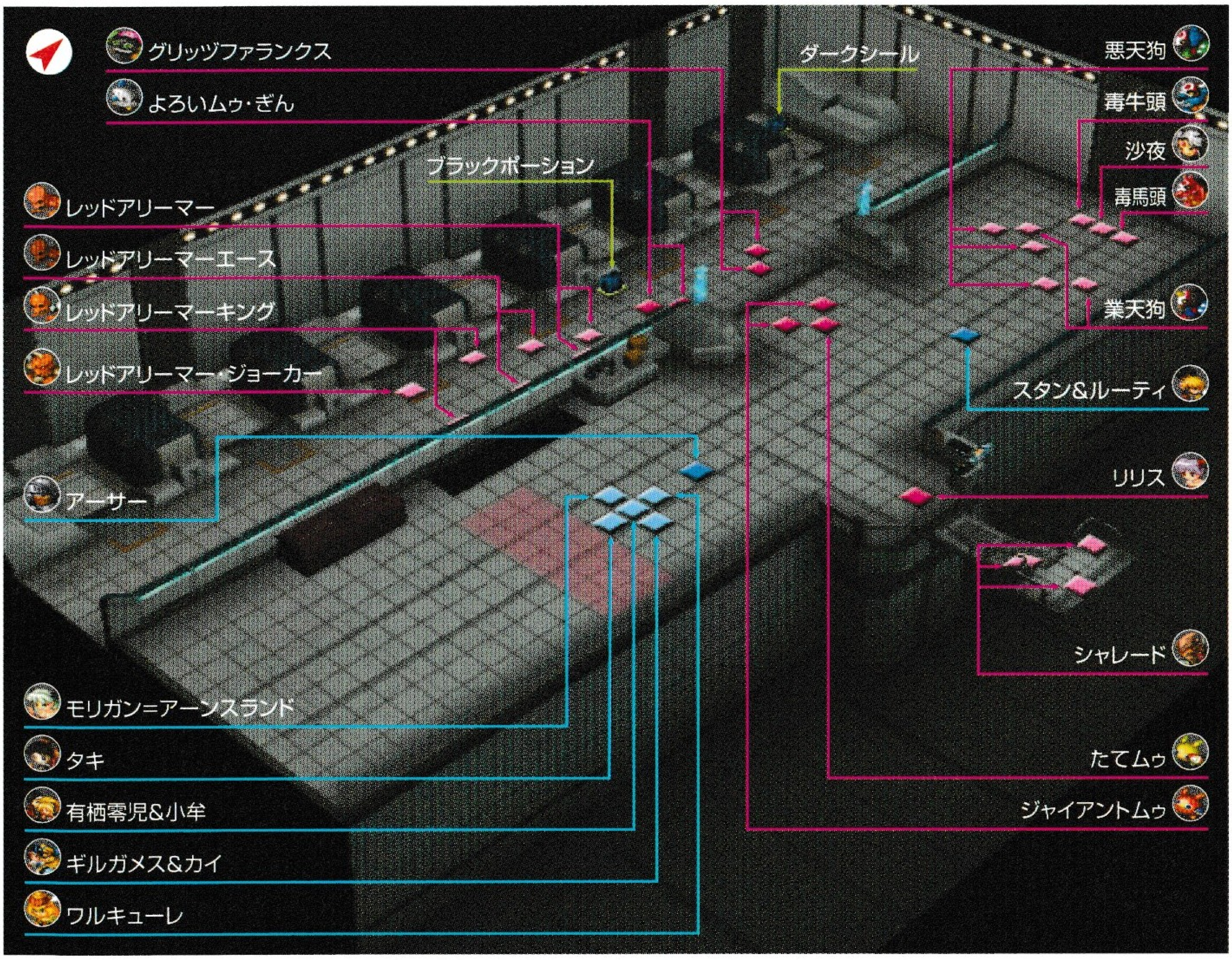
物質界
巡洋艦ヴォークリンデ・ゾハル格納庫

Story

巡洋艦ヴォークリンデのゾハル格納庫には、零児たちと同じようにアイビス島に飛ばされたアーサーがいた。そこに現れたリリスと幻獣たち。アーサーは、スタン、ルーティと合流し、戦いを開始した！

map

味方初期配置　敵初期配置　味方増援　敵増援　アイテム　ユニット配置可能マス



敵データ

Enemy

ユニット名	Lv	HP	MP	攻撃数	攻撃力	防御力	EXP	お金	属性防御 物	熱	冷	電	気	魔	E	取得アイテム KO時	エリアルボーナス
リリス	21	4400	82	7	132	114	350	150	→	→	↓	→	→	↑	↑	バシシマーカー	オレンジグミ
たてムゥ	19	2710	48	6	112	141	150	50	↑	→	→	→	↓	→	↓	アイスキャンデー	アイスキャンデー
ジャイアントムゥ ×2	19	2560	48	5	120	119	150	50	→	→	→	↓	↓	↓	↓	チョコレート	アイスキャンデー
グリッヅファランクス ×2	19	2560	48	5	124	109	150	50	→	→	↓	→	→	↓	↑	コーヒー	ゆでたまご
よろいムゥ・ぎん ×2	19	3210	48	5	125	139	150	50	↑	→	→	↓	↓	↓	↓	ガイストジスト	アイスキャンデー
沙夜	24	8610	167	4	177	166	550	250	↑	↑	↓	↑	↑	↑	↑	エメラルドリング	回復薬・小
悪天狗 ×3	19	3560	34	5	125	131	200	50	→	↑	→	→	↓	→	↑	回復薬・中	回復薬・小
業天狗 ×2	19	3960	48	5	133	137	200	50	→	↓	→	→	↑	→	↑	回復薬・中	回復薬・小
毒牛頭	23	4540	58	6	161	129	350	150	↑	↓	↓	↓	→	↑	↑	ビストロカレー	回復薬・小
毒馬頭	23	4540	62	6	165	127	350	150	↑	↓	↓	↑	→	↑	↓	蘇生剤	回復薬・小
レッドアリーマー ×2	19	2660	33	5	119	113	150	50	→	↑	↓	↓	↓	↑	↓	地獄丼	地獄丼
レッドアリーマーエース ×2	19	2860	38	5	125	119	200	50	→	↑	↓	↓	↓	↑	↓	地獄丼	地獄丼
レッドアリーマーキング ×2	19	3060	43	5	133	125	350	50	↑	↑	↓	↓	↓	↑	↓	マーボーカレー	地獄丼
レッドアリーマー・ジョーカー	24	7610	53	6	154	142	550	150	↑	↑	→	→	→	↑	→	クリスタルクレア	地獄丼
シャレード ×3	21	4100	52	6	127	141	200	150	↑	↑	↓	→	→	↑	→	ゼータジスト	ミックスグミ

勝敗条件

1 【勝利】敵の全滅
【敗北】味方の全滅

フローチャート

START

敵を２体撃破する、またはリリスにダメージを与える（HP99%以下）

【味方増援】味方本隊登場
【敵増援】沙夜など登場

敵の残数を７体以下にする

【敵増援】レッドアリーマー・ジョーカーなど登場

レッドアリーマー・ジョーカーのHPを30%以下にする

【イベント】レッドアリーマー・ジョーカーが撤退する

【敵増援】シャレード登場

敵を全滅する、またはシャレード登場後、STAGE PHASEが10カウントする

STAGE CLEAR

※ リリス、沙夜はHPが０になると撤退する。

会話イベント

- リリス撤退
- 沙夜撤退
- シャレードを１体撃破する





攻略ポイント1 POINT-01

真っ先にリリスを攻撃せよ

味方本隊は、敵を２体倒すかリリスに１回でもダメージを与えれば出現する。ほかの敵はアーサーとスタン＆ルーティのどちらからも遠い位置にいるので、まずはリリスを攻撃しよう。本隊が出現したら、一気に移動を開始し、敵を撃破していくのだ。



⬅スタン＆ルーティの初期配置マスの背後に沙夜が出現する。攻撃されると大ダメージを受けるので、まずはアーサーと合流させよう。

攻略ポイント2 POINT-02

レッドアリーマーはとりあえず無視

敵が７体以下になると、レッドアリーマーの軍団が現れ、一気に敵が増える。とはいえ、彼らの出現位置は先に現れた沙夜たちから離れているうえ、すぐには攻撃してこない。出現直後は無視してOKだ。まずは沙夜たちに攻撃を集中させること。



➡毒牛頭と毒馬頭も強敵だ。沙夜より先にこの２体を攻撃し、できるだけ早く敵戦力を減らしたい。スキルやアイテムは惜しまず使おう。

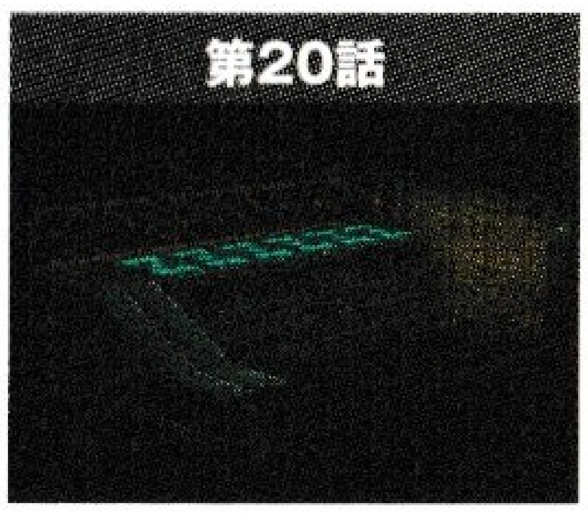
ENEMY PICK UP!

沙夜



⬆毒を回復するアイテムを全員に持たせておきたい。

沙夜の攻撃を受けると毒になるうえ、必殺ゲージ最大時には、強烈なカウンターを浴びせてくる。敵の必殺ゲージが最大のときは、残りHPに余裕があるユニットで攻撃をしかけよう。



「失われた世界から」

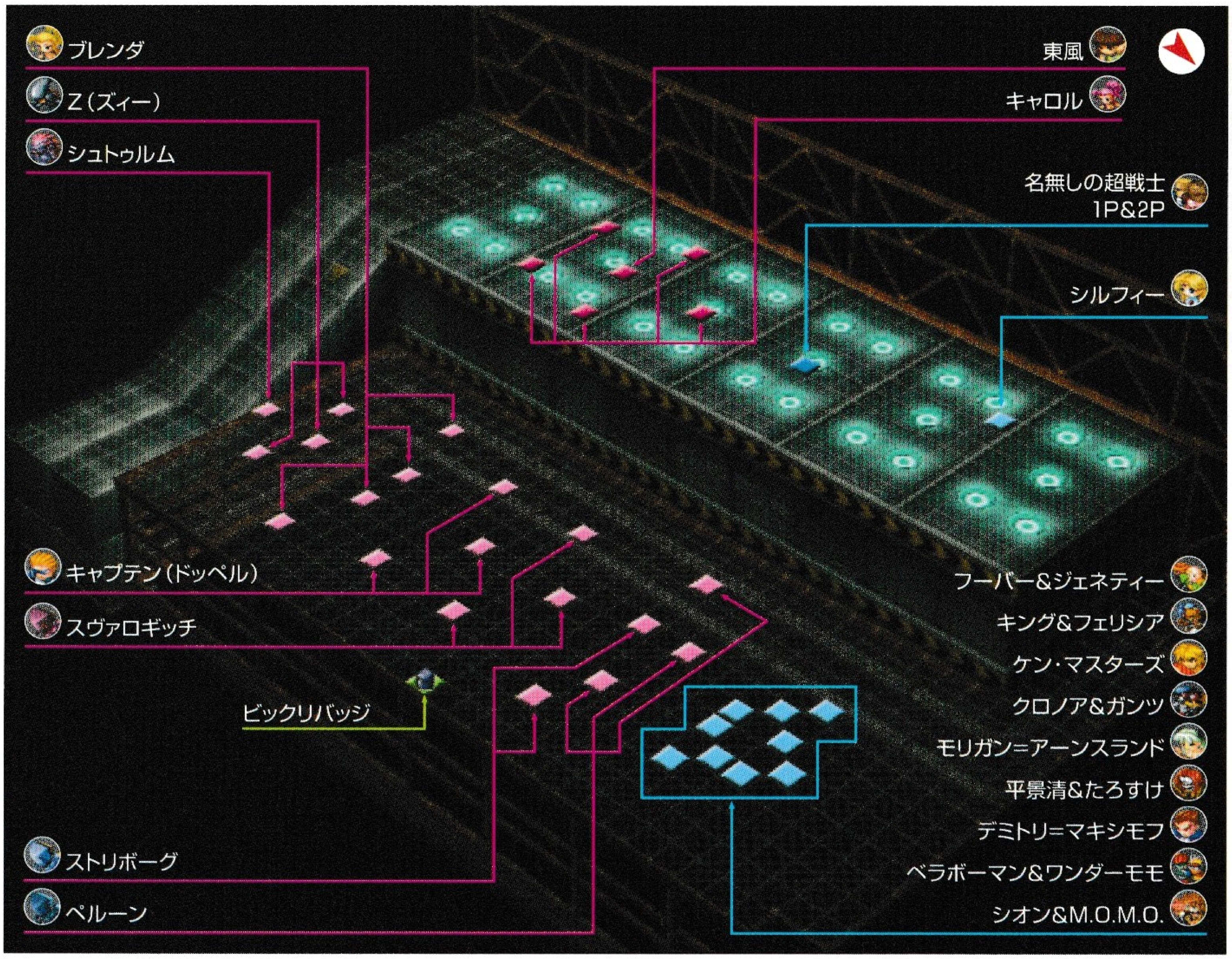
物質界
第三の月の都・反重力通路

Story

一行はまたもや転移してしまった。場所は、第三の月の都（ザ・サードムーン）。宇宙に来たことに混乱する一行。しかし、彼らの前にここに転移していた者がいた。名無しの超戦士1Pと2Pである。

map

◆味方初期配置　◆敵初期配置　◆味方増援　◆敵増援　◆アイテム



敵データ

Enemy

ユニット名	Lv	HP	MP	攻撃数	攻撃力	防御力	EXP	お金	属性防御							取得アイテム	
									物	熱	冷	電	気	魔	E	KO時	エリアルボーナス
東風	24	5210	53	6	148	136	350	150	→	↑	→	→	→	↓	↑	エクストラジスト	ケルバージスト
キャロル ×5	20	2730	63	6	114	104	150	50	↓	→	↓	↑	↓	→	↑	ケルバージスト	ケルバージスト
ペルーン ×3	20	2930	51	7	140	126	200	50	↑	↓	↓	↑	↓	→	→	ガイストジスト	アクアジスト
ストリボーグ ×2	20	2980	73	8	140	126	200	50	↑	↓	↑	↓	↓	→	→	ガイストジスト	アクアジスト
スヴァロギッチ ×3	20	2880	37	7	140	126	200	50	↑	↑	↓	↓	↓	→	→	ガイストジスト	アクアジスト
ブレンダ ×4	20	2830	73	7	120	108	150	50	↓	→	↓	↑	↓	→	↑	ケルバージスト	ケルバージスト
Z（ズィー） ×3	20	3030	73	6	130	120	150	50	→	→	→	→	→	→	→	回復薬・中	回復薬・小
シュトゥルム	24	5610	116	5	160	135	350	150	↑	↓	→	↑	→	→	→	グリーンリング	ケルバージスト
キャプテン（ドッペル） ×3	20	4630	103	7	139	123	200	50	→	↑	→	↑	→	↓	→	ミックスグミ	コーヒー

勝敗条件

1 【勝利】敵の全滅
【敗北】名無しの超戦士１Ｐ＆２Ｐが戦闘不能

フローチャート

START

東風にダメージを与える（HP99%以下）、または敵味方合わせて計18回行動を終了する

【味方増援】シルフィー登場

敵の残数を４体以下にする、または東風のHPを30%以下にする

【味方増援】味方本隊登場
【敵増援】ペルーンなど登場

敵の残数を５体以下にする

【敵増援】シュトゥルムなど登場

敵を全滅する

STAGE CLEAR

※ 東風、シュトゥルムはHPが０になると撤退する。

会話イベント

- 東風撤退
- シュトゥルム撤退
- キャプテン（ドッペル）を１体撃破する



攻略ポイント１ POINT-01

東風を真っ先に倒せ！

東風に１回でもダメージを与えれば、シルフィーが出現する。まずは東風に攻撃をしかけて戦力を増やそう。その後も引き続き東風を攻撃する。敵の行動順は遅いので、味方ユニットが連続で行動できる。東風に先制攻撃し、ノーダメージで撃破したい。



⬅名無しの超戦士１Ｐ＆２Ｐとシルフィーは、一緒にMA攻撃を繰り出せる。東風撃破にはそれほど苦労することはないはずだ。

攻略ポイント２ POINT-02

キャプテン（ドッペル）は１体ずつ倒す

キャプテンコマンドーと同じ能力をもつキャプテン（ドッペル）は、必殺技こそもっていないものの通常攻撃自体が強く、HPも多い。１対１では返り討ちにあう危険性も高いので、複数のユニットで１体ずつ確実に撃破していこう。



➡敵のブランチ数は多いため、攻撃されると手痛いダメージを負うことになる。攻撃されたあとは忘れずにHPを回復しておきたい。

ENEMY PICK UP! シュトゥルム



HPが多く、カウンタースキルももつ。しかし、遠距離攻撃しかないため、移動できないように周囲を囲めば一方的に攻撃できるのだ。強力な味方４ユニットで隣接するマスを囲んでしまおう。



⬆隣接したユニットはシュトゥルムには攻撃されないのだ。

第21話



「鋼の冒険心」

物質界

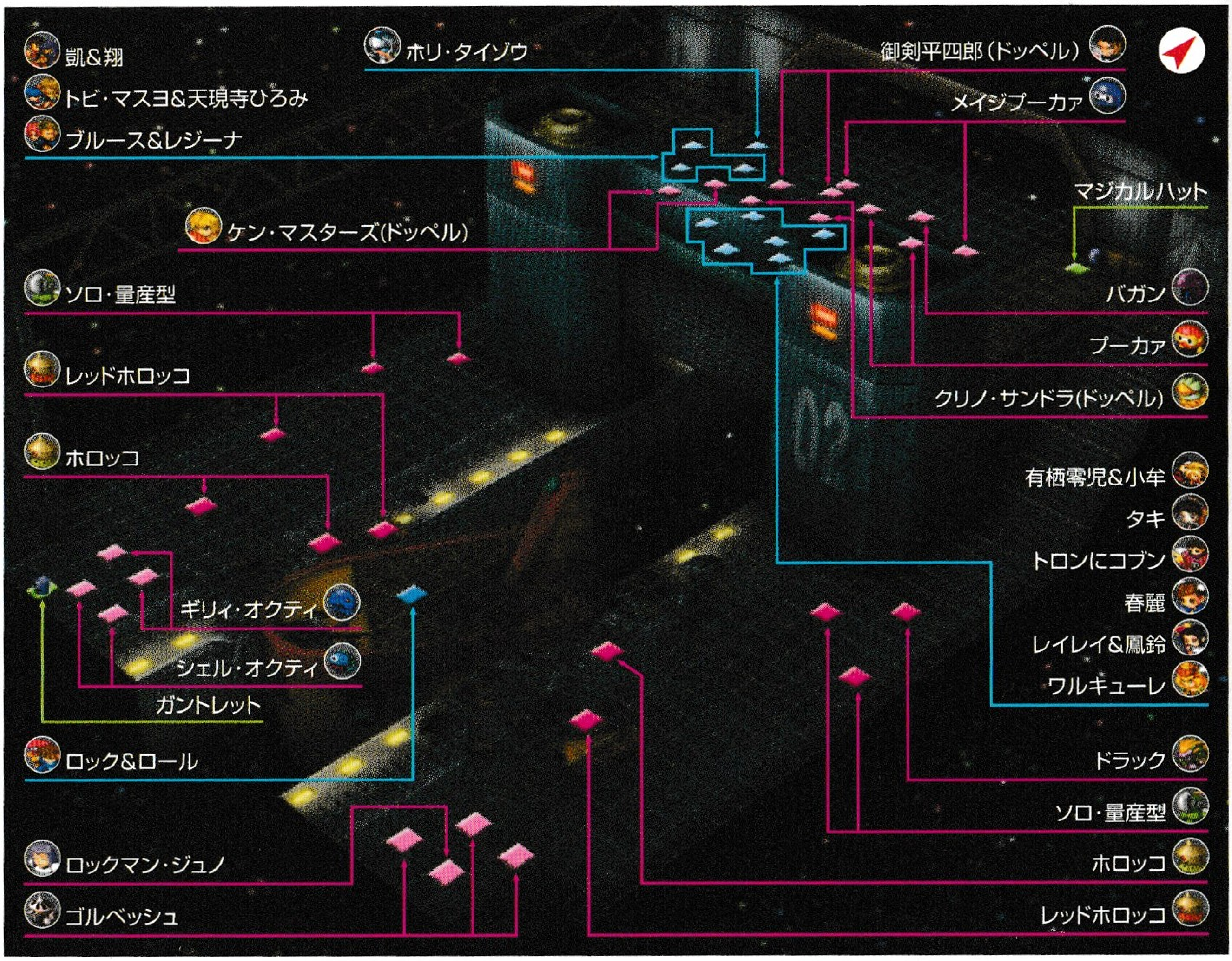
第三の月の都・エントランス

Story

第三の月の都・エントランスにめり込んでしまったロックとロールのフラッター号。そこへ、侵入者のロックとロールを排除するためにドラックが現れた。自分たちの身を守るため、ロックとロールは戦闘を開始する！

map

味方初期配置　敵初期配置　味方増援　敵増援　アイテム



敵データ

Enemy

ユニット名	Lv	HP	MP	攻撃数	攻撃力	防御力	EXP	お金	属性防御 物	熱	冷	電	気	魔	E	取得アイテム KO時	エリアルボーナス
ホロッコ ×3	20	2480	34	7	114	115	150	50	→	→	→	→	↓	↓	→	フィッツポテト	フィッツポテト
レッドホロッコ ×3	20	2630	39	7	122	121	150	50	→	↑	→	→	↓	↓	→	フィッツポテト	フィッツポテト
ソロ・量産型 ×4	20	3730	39	7	124	126	200	50	↑	→	→	↓	↓	↓	↑	ケルバージスト	ケルバージスト
ドラック	24	6010	126	5	165	149	350	150	↑	↓	→	→	→	↑	→	ロウソク	ケルバージスト
御剣平四郎（ドッペル）×2	20	4530	75	7	132	136	200	50	↑	↑	→	↓	→	↓	↓	ミックスグミ	コーヒー
クリノ・サンドラ（ドッペル）×2	20	3230	88	7	128	128	200	50	↑	→	↓	↓	↑	→	↓	ミックスグミ	コーヒー
ケン・マスターズ（ドッペル）×2	20	4430	114	7	143	128	200	50	→	↑	→	→	↑	↓	↓	ミックスグミ	コーヒー
ゴルベッシュ ×3	20	3030	49	8	126	134	200	50	↑	→	→	↓	↓	↓	→	フィッツポテト	フィッツポテト
ロックマン・ジュノ	22	8470	117	5	177	154	550	250	↑	↑	↑	→	↓	↓	↑	ＤＸバッジ	フィッツポテト
ギリィ・オクティ ×2	20	2530	24	7	116	112	150	50	→	→	→	→	↓	→	↓	ローズジストS	ローズジスト
シェル・オクティ ×2	20	3830	24	7	122	146	200	50	↑	↑	→	→	↓	↓	↓	ローズジストS	ローズジスト
プーカァ ×2	20	2430	69	7	105	106	150	50	↓	→	→	→	→	→	→	フィッツポテト	フィッツポテト
メイジプーカァ ×2	20	2630	98	8	110	113	150	50	↓	→	→	→	→	↑	→	フィッツポテト	フィッツポテト
バガン	20	3030	20	6	118	124	200	50	↑	→	→	→	↓	↓	↓	パナシーアボトル	メディスンボトル

勝敗条件

1 【勝利】敵の全滅
【敗北】ロック＆ロールが戦闘不能

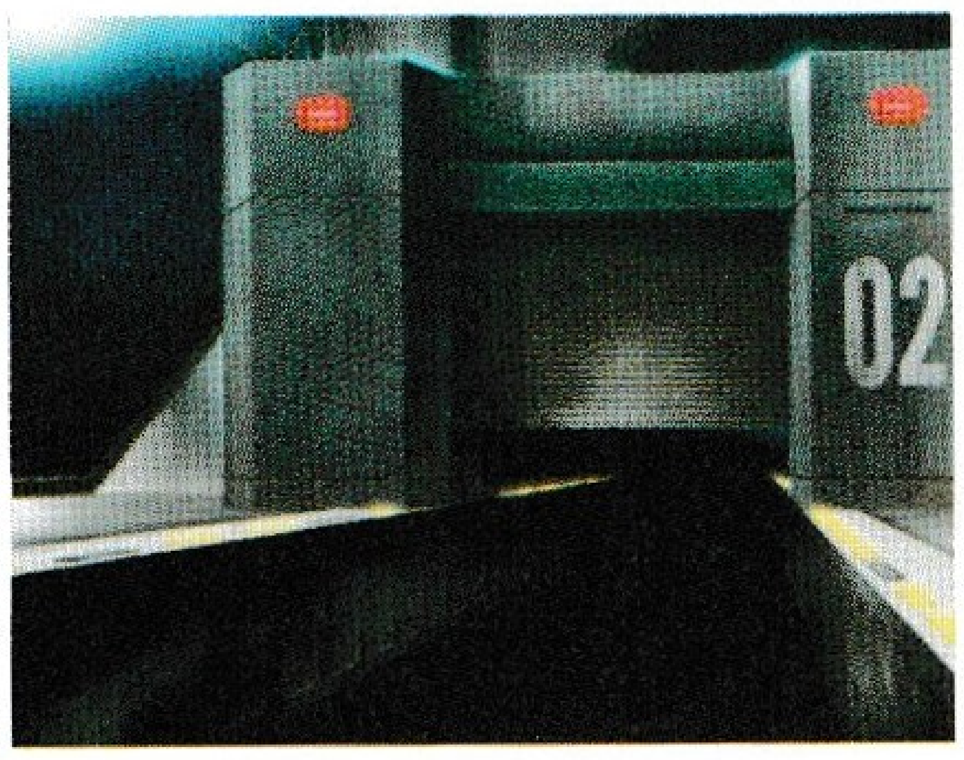
フローチャート

- **START**
- 敵味方合わせて計10回行動を終了する
- 【味方増援】味方本隊登場
- 【敵増援】ドッペル登場
- 敵の残数を９体以下にする
- 【敵増援】ロックマン・ジュノなど登場
- ロックマン・ジュノのHPを50％以下にする、または敵の残数を９体以下にする
- 【味方増援】ホリ・タイゾウ登場
- 【敵増援】プーカァなど登場
- 敵を全滅する
- **STAGE CLEAR**

※ ドラックはホリ・タイゾウなど登場後、HPが０になると撤退する。
※ ロックマン・ジュノはHPが30％以下になると撤退する。

会話イベント

- ドラック撤退
- ロックマン・ジュノ撤退
- ドッペルを１体撃破する



攻略ポイント1 POINT-01

まずは全力でドッペルを倒せ！

ケン・マスターズ、御剣平四郎、クリノ・サンドラのドッペルがやっかいだ。出現場所は、味方本隊とほぼ同じなので、１体ずつ確実に倒していこう。その間にロック＆ロールを本隊近くまで移動させておくと、その後の戦いを進めやすい。



⬅本隊とロック＆ロールは、それぞれ近くにいる敵を倒したら、もう一方に向けて移動を開始しよう。合流して戦力アップを図るのだ。

攻略ポイント2 POINT-02

ホリ・タイゾウの出現位置で応戦せよ

ロックマン・ジュノのHPを50％以下にするか敵の数を９体以下にすると、味方の増援としてホリ・タイゾウが現れる。敵数が多いこのステージでは、彼の出現は頼もしい。合流をスムーズに行うため、出現位置に近づきながら敵を倒していこう。



➡ホリ・タイゾウが現れる付近に味方を配置したままにしておき、近づいてくる敵を迎撃しながら出現するのを待つのも手だ。

ENEMY PICK UP! ロックマン・ジュノ



⬆このように囲み、近距離攻撃だけで撃破しよう！

近距離と遠距離の技を両方もつ。攻撃範囲も広く、近づけば必ず攻撃される。だが、必殺技とカウンタースキルはともに遠距離攻撃。敵から２マス以内に位置すれば、これらを受けることはない。



「野を馳せる者」

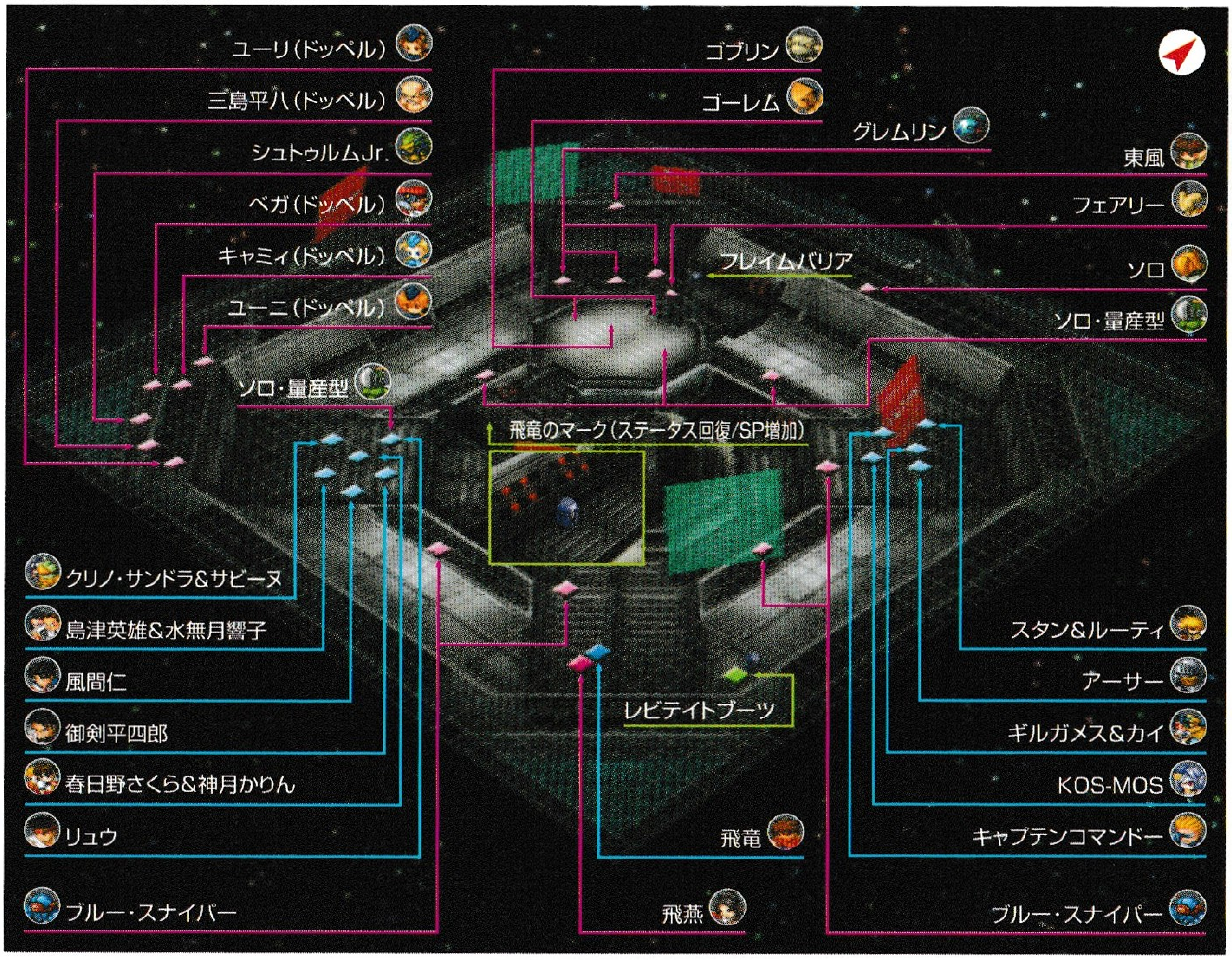
物質界
第三の月の都・
地球包括管制セクション

Story

第三の月の都・地球包括管制セクションには飛竜が侵入していた。かつての戦友である飛燕にグランドマスターの居場所を問いただす。その居場所を語らない飛燕。やがて、飛竜と飛燕の一騎打ちが始まった！

map

◆味方初期配置 ◆敵初期配置 ◆味方増援 ◆敵増援 ◆アイテム



敵データ

Enemy

ユニット名	Lv	HP	MP	攻撃数	攻撃力	防御力	EXP	お金	属性防御 物	熱	冷	電	気	魔	E	取得アイテム KO時	エリアルボーナス
飛燕	24	6210	96	6	155	142	350	150	→	↑	→	→	↑	↓	↑	コバルトリング	ケルバージスト
ゴブリン	20	2530	25	6	124	108	150	50	→	→	→	↓	↓	↓	↓	ケルバージスト	アクアジスト
ゴーレム ×2	20	2730	33	6	126	128	150	50	→	↑	→	↓	↓	↓	↓	ガイストジスト	アクアジスト
フェアリー	20	2630	76	8	98	124	150	50	→	→	→	↑	↓	↓	↓	ローズジストS	アクアジスト
グレムリン ×3	20	2830	27	8	116	122	150	50	→	→	↑	↓	↓	↓	↓	オレンジグミ	アクアジスト
東風	24	5210	53	6	148	136	350	150	→	↑	→	→	→	↓	↑	エクストラジスト	ケルバージスト
シュトゥルムJr.	24	5210	106	5	159	134	350	150	↑	↓	→	→	→	→	↑	レッドリング	ケルバージスト
キャミィ（ドッペル）	20	3930	88	7	128	128	400	50	↑	→	→	→	↑	↓	↑	ミックスグミ	コーヒー
ユーニ（ドッペル）	20	3330	88	7	128	128	400	50	↑	→	→	→	↑	↓	↑	ミックスグミ	コーヒー
ユーリ（ドッペル）	20	3330	88	7	128	128	400	50	↑	→	→	→	↑	↓	↑	ミックスグミ	コーヒー
ベガ（ドッペル）	20	6330	88	7	178	148	600	50	↑	↑	↑	↑	↑	↓	↑	ミックスグミ	コーヒー
三島平八（ドッペル）	20	5030	98	7	150	153	200	50	↑	→	↓	↑	↑	→	→	ミックスグミ	コーヒー
ブルー・スナイパー ×4	20	3530	54	6	138	120	200	50	→	↑	↑	↑	↓	↓	↓	回復薬・中	回復薬・小
ソロ・量産型 ×4	20	3730	39	7	124	126	200	50	↑	→	→	↓	↓	↓	↑	ケルバージスト	ケルバージスト
ソロ	24	5610	71	6	151	151	350	50	↑	→	→	↓	→	→	↑	ワギャナイザー	ケルバージスト

勝敗条件

1 【勝利】敵の全滅
【敗北】飛竜が戦闘不能
2 【勝利】ソロを倒す
【敗北】①飛竜が戦闘不能
②STAGE PHASE（勝利条件変更時のSTAGE PHASE数＋10）以内にソロを倒せなかった

フローチャート

START

飛竜と飛燕が２回行動を終了する

【味方増援】味方本隊１登場
【敵増援】東風など登場

敵を２体撃破する、または飛燕のHPを50％以下にする

【味方増援】味方本隊２登場
【敵増援】シュトゥルムJr.など登場

敵の残数を６体以下にする

【敵増援】ソロなど登場

【勝敗条件】**2**に変更

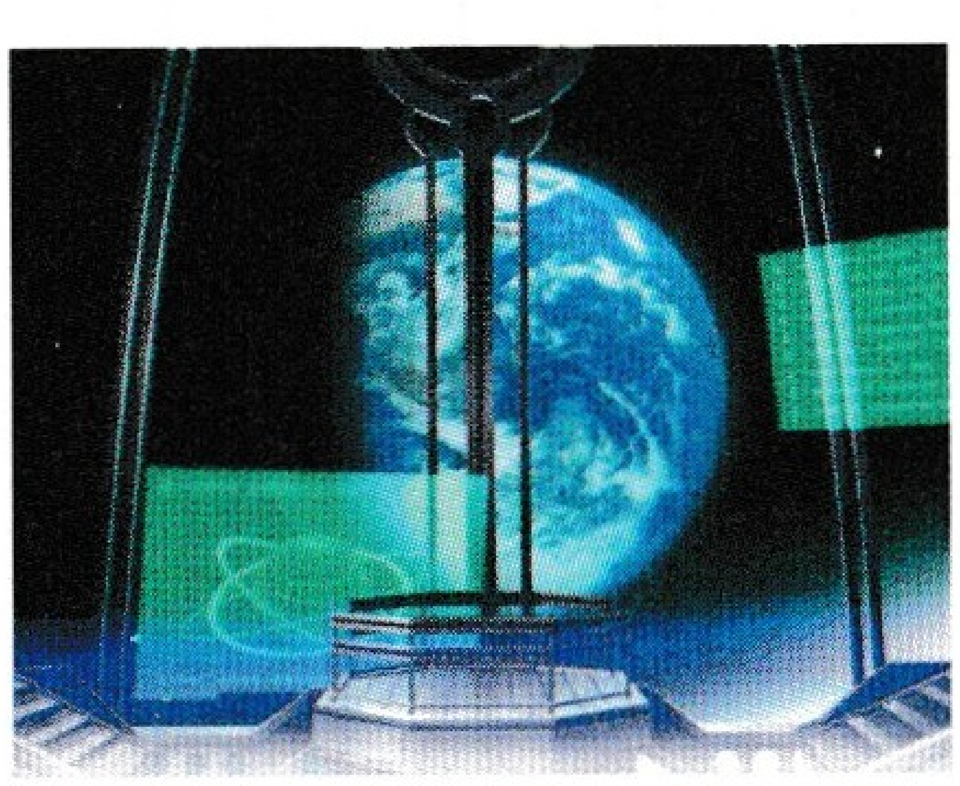
ソロのHPを０にする

STAGE CLEAR

※ 飛燕、シュトゥルムJr.、東風、ソロはHPが０になると撤退する。

会話イベント

- 飛燕撤退
- シュトゥルムJr.撤退
- 東風撤退
- ソロ撤退
- ドッペルを１体撃破する



攻略ポイント１ POINT-01

飛竜の生存が最優先

飛燕のほうがLvやHPが高いため、１対１の状態で戦うのは非常に不利だ。味方本隊１が到着するまでは飛竜を戦闘不能にさせないことを最優先に考えよう。それぞれが２回行動を終了すれば本隊が出現するので、無理に攻撃せずに逃げまわるのも手だ。

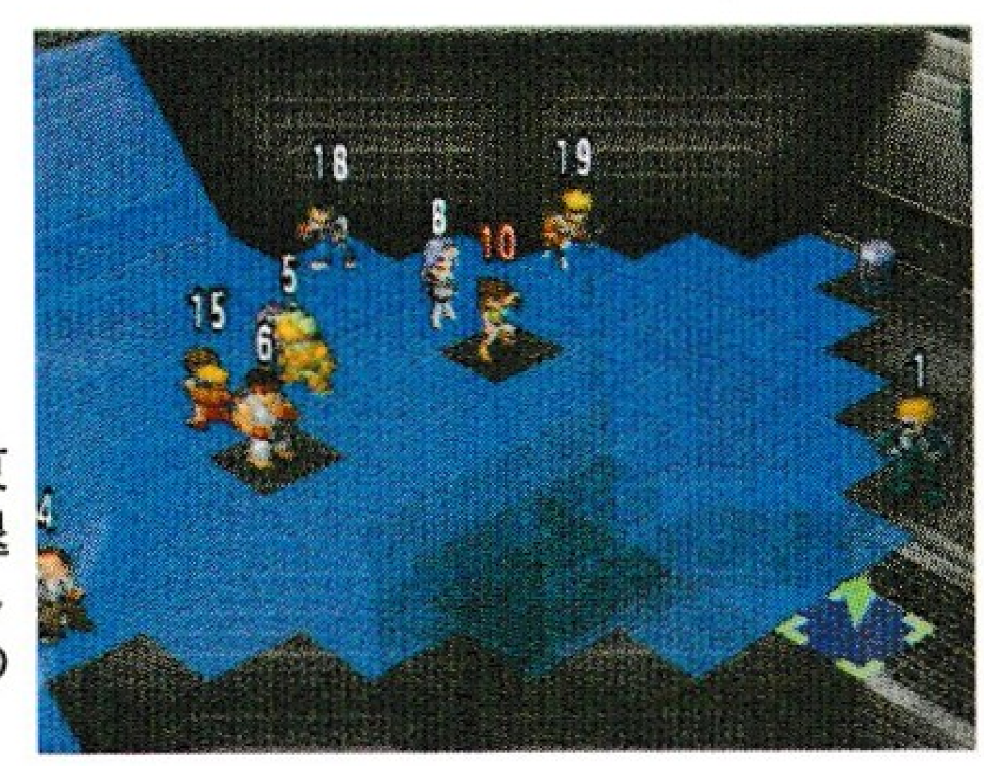


⬅スキル「急所をずらす」を多用し、飛燕の攻撃によるダメージを抑えよう。本隊が出現したら、すぐに合流すること。

攻略ポイント２ POINT-02

ソロを集中攻撃で撃破せよ

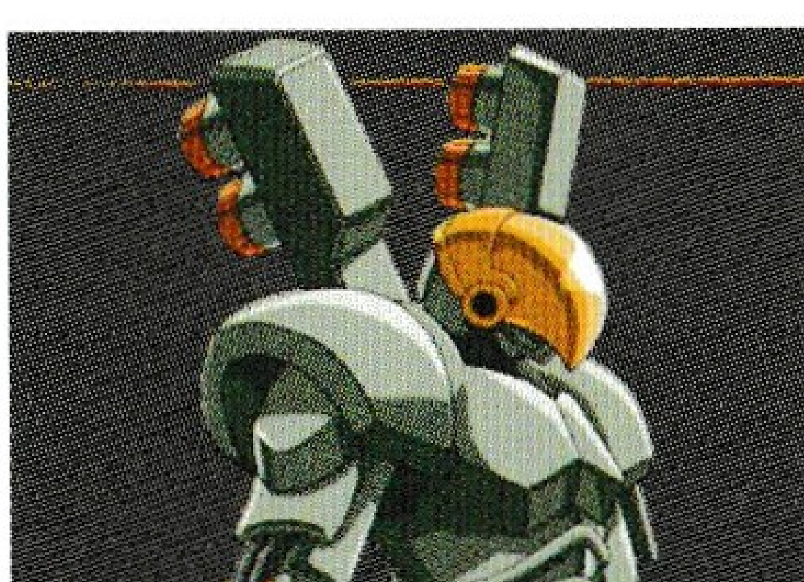
敵数が６体以下になるとソロが現れる。その時点からSTAGE PHASEが10カウントする前にソロを倒さなければならない。ソロは北に現れるので、敵数が残り７体になったら味方ユニットを北に移動させ、すぐに攻撃できるようにしよう。

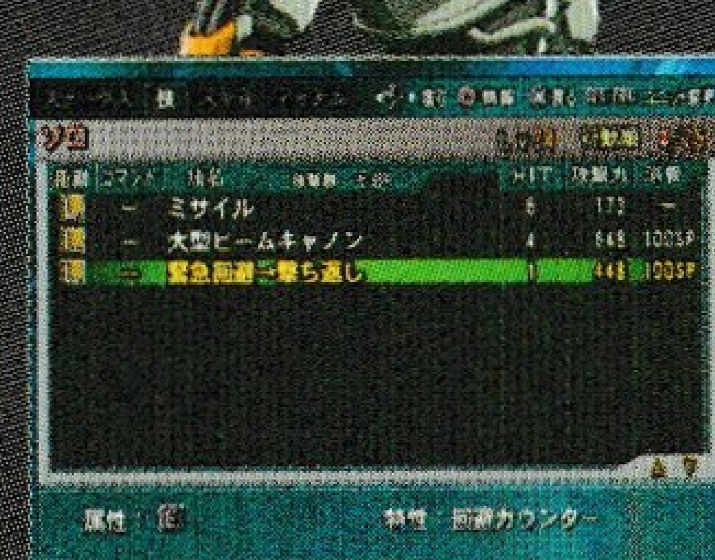


➡ソロが出現した時点で東風とシュトゥルムJr.は撤退する。このふたりは撃破しなくてもいいので、味方の移動を優先させよう。

ENEMY PICK UP!

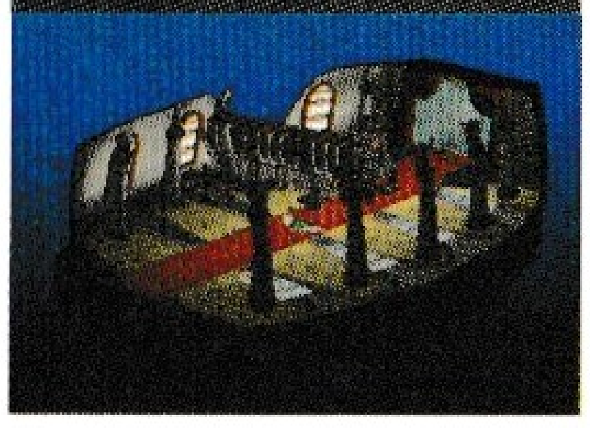
ソロ





⬆敵のカウンターも遠距離攻撃なので一方的に攻撃できる。

遠距離攻撃しかないので、隣接したマスなら攻撃されない。Lvが高い味方４人で囲み、一気に決着をつけよう。その際、ほかの味方ユニットは、敵の攻撃範囲に入らないよう十分離れておくこと。



第23話

「怒れる鉄拳王」

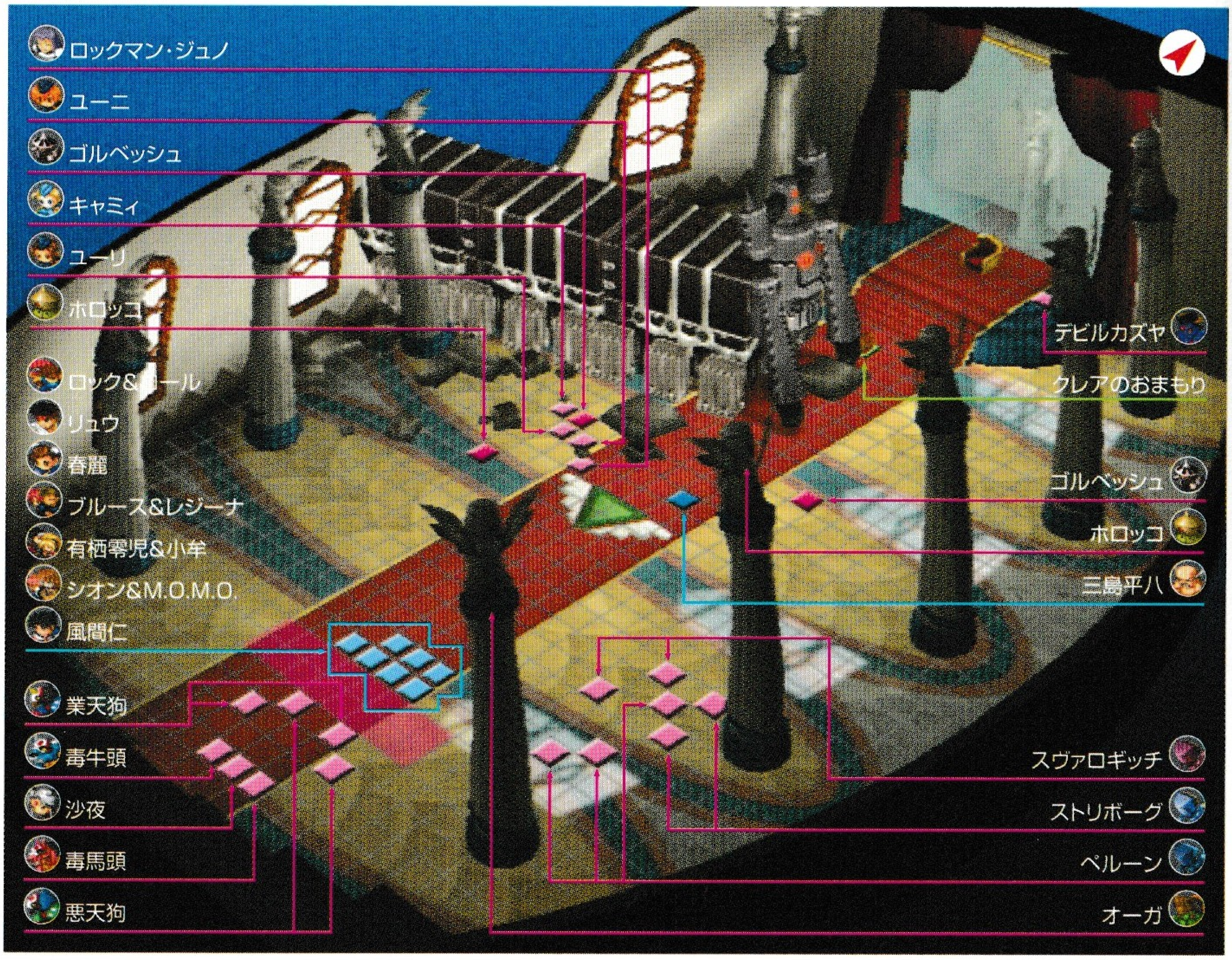
神界
天空寺院・大巫女の間

Story

爆発寸前の第三の月の都からの脱出に成功した一行は、イシターの言葉に従い、天空寺院に急行する。そこにはスペンサーレイン号が転移していた。同じ頃、大巫女の間では三島平八がモンスターに戦いを挑んでいた……。

map

◆味方初期配置　◆敵初期配置　◆味方増援　◆敵増援　◆アイテム　◆ユニット配置可能マス



敵データ

Enemy

ユニット名	Lv	HP	MP	攻撃数	攻撃力	防御力	EXP	お金	属性防御 物	熱	冷	電	気	魔	E	取得アイテム KO時	エリアルボーナス
ホロッコ ×2	23	2690	37	7	119	120	150	50	→	→	→	→	↓	↓	→	フィッツポテト	フィッツポテト
ゴルベッシュ ×2	23	3240	52	8	131	139	200	50	↑	→	→	↓	↓	↓	→	フィッツポテト	フィッツポテト
オーガ	27	4820	106	7	172	141	350	250	→	↑	↑	↑	→	↑	↑	レッドリング	回復薬・中
ロックマン・ジュノ	27	8820	127	5	186	162	550	250	↑	↑	↑	→	↓	↓	↑	ＤＸバッジ	フィッツポテト
キャミィ	26	5250	100	6	137	126	350	150	↑	→	→	→	↑	↓	↑	ドキドキバッジ	おにぎり
ユーニ	25	4280	74	6	133	114	350	150	↑	→	→	→	↑	↓	↑	ヘンテコバッジ	おにぎり
ユーリ	25	4280	74	6	133	114	350	150	↑	→	→	→	↑	↓	↑	シーブスマント	おにぎり
ベガ	27	10820	102	5	198	164	550	250	↑	↑	↑	↑	↑	↓	↑	ヒーローメダル	おにぎり
スヴァロギッチ ×2	23	3090	40	7	145	131	200	50	↑	↑	↓	↓	↓	→	→	ガイストジスト	アクアジスト
ペルーン ×3	23	3140	54	7	145	131	200	50	↑	↓	↓	↑	↓	→	→	ガイストジスト	アクアジスト
ストリボーグ ×2	23	3190	76	8	145	131	200	50	↑	↓	↑	↓	↓	→	→	ガイストジスト	アクアジスト
デビルカズヤ	27	9820	118	5	188	152	550	250	↑	↑	↑	↑	↓	↑	↑	リバースドール	アクアジストＳ
悪天狗 ×2	23	3840	38	6	131	137	200	50	→	↑	→	→	↓	→	↑	回復薬・中	回復薬・小
業天狗 ×2	23	4240	52	6	139	143	200	50	→	↓	→	→	↑	→	↑	回復薬・中	回復薬・小
毒牛頭	25	4680	62	6	164	132	350	150	↑	↓	↓	↓	→	↑	↑	ビストロカレー	回復薬・小
毒馬頭	25	4680	66	6	168	130	350	150	↑	↓	↓	↑	→	↑	↓	蘇生剤	回復薬・小
沙夜	27	8820	176	4	182	171	550	250	↑	↑	↓	↑	↑	↑	↑	フェアリィリング	回復薬・小

勝敗条件

1 【勝利】敵の全滅
【敗北】三島平八が戦闘不能

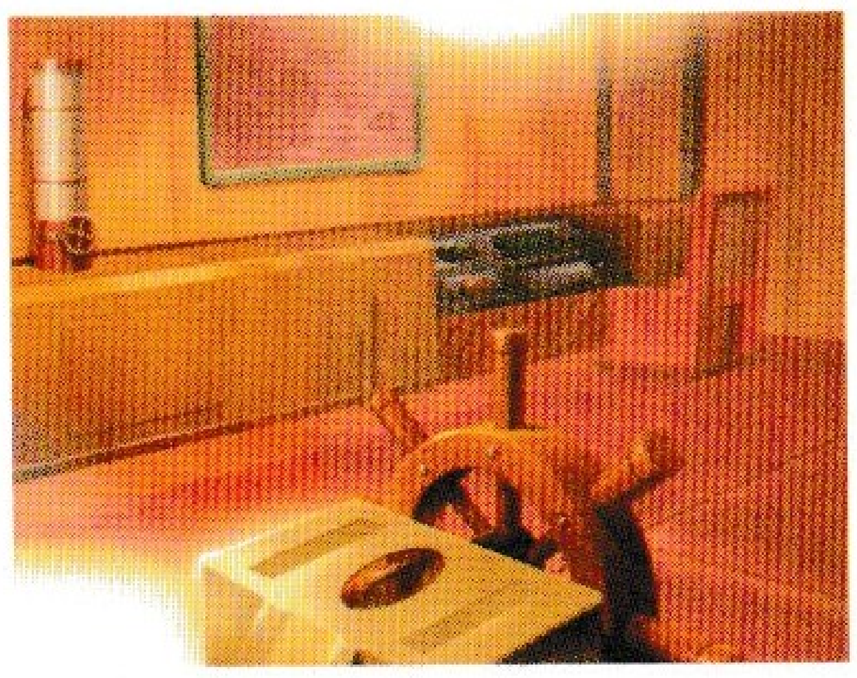
フローチャート

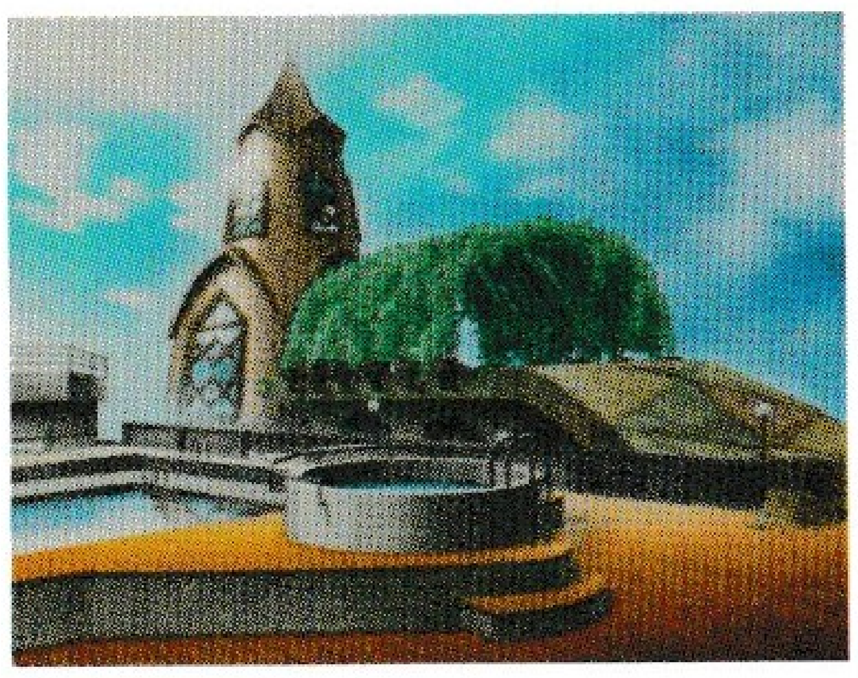
- START
- 敵を１体撃破する、またはオーガのHPを70％以下にする
- 【味方増援】味方本隊登場
- 【敵増援】ベガ、キャミィなど登場
- 敵の残数を８体以下にする
- 【敵増援】デビルカズヤ、沙夜など登場
- キャミィのHPを０にする
- 【イベント】ベガ、ユーニ、ユーリが撤退する
- キャミィ以外の敵を全滅する
- STAGE CLEAR

※ デビルカズヤ、ユーニ、ユーリ、沙夜、ロックマン・ジュノはHPが０になると撤退する。

会話イベント

- デビルカズヤ撤退
- オーガを撃破する
- ユーニ撤退
- ユーリ撤退
- 沙夜撤退
- ロックマン・ジュノ撤退





攻略ポイント1 POINT-01

距離を取りながらザコを攻撃

敵に囲まれた状態で戦闘が開始する。連続で攻撃されないよう、敵から離れつつ攻撃を繰り出そう。敵を１体撃破するか、オーガのHPを70％以下にすると味方本隊が出現する。強敵のオーガに挑むのはリスクが大きいので、ほかの敵を倒して出現させよう。

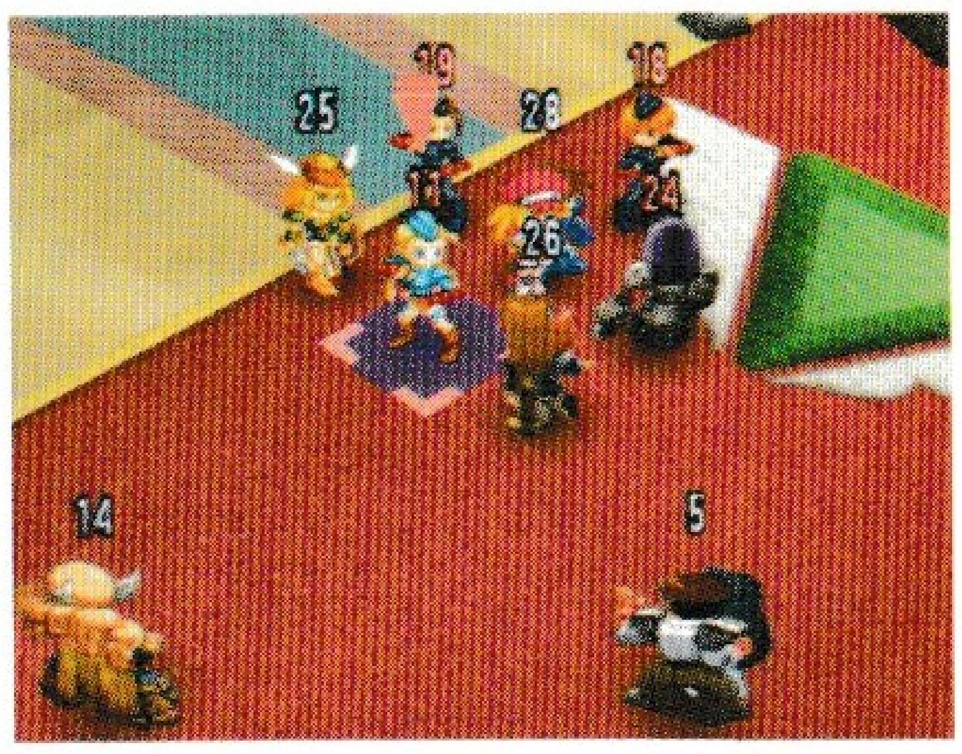


⬅防御時には、戦闘回避やカウンターは使用しないで少しでもAPを稼ごう。可能な限り多く移動をし、早く味方と合流するのだ。

攻略ポイント2 POINT-02

キャミィを倒して敵の戦力を削ぐ

敵の数が８体以下になると、デビルカズヤや沙夜が出現し、戦況はかなり不利になる。敵戦力を少しでも減らすためにキャミィを先に撃破しよう。キャミィを倒すことでユーニとユーリが撤退するので、戦わずとも敵の数を減らすことができるのだ。



➡キャミィ撃破後、ブルース＆レジーナが彼女の横まで移動する。彼らが孤立しないよう、キャミィのそばに味方を集めておくこと。

ENEMY PICK UP!

沙夜



沙夜の苦手な属性は「冷」のみ。有栖零児＆小牟は確実に攻撃をしかけるようにし、水燐をひたすら繰り出そう。水燐はヒット数が多いので、エリアルヒットも稼ぐことができるのだ。



⬆沙夜の出現時のAPは１。行動をされる前に倒したい。



第24話

「殺意の波動」

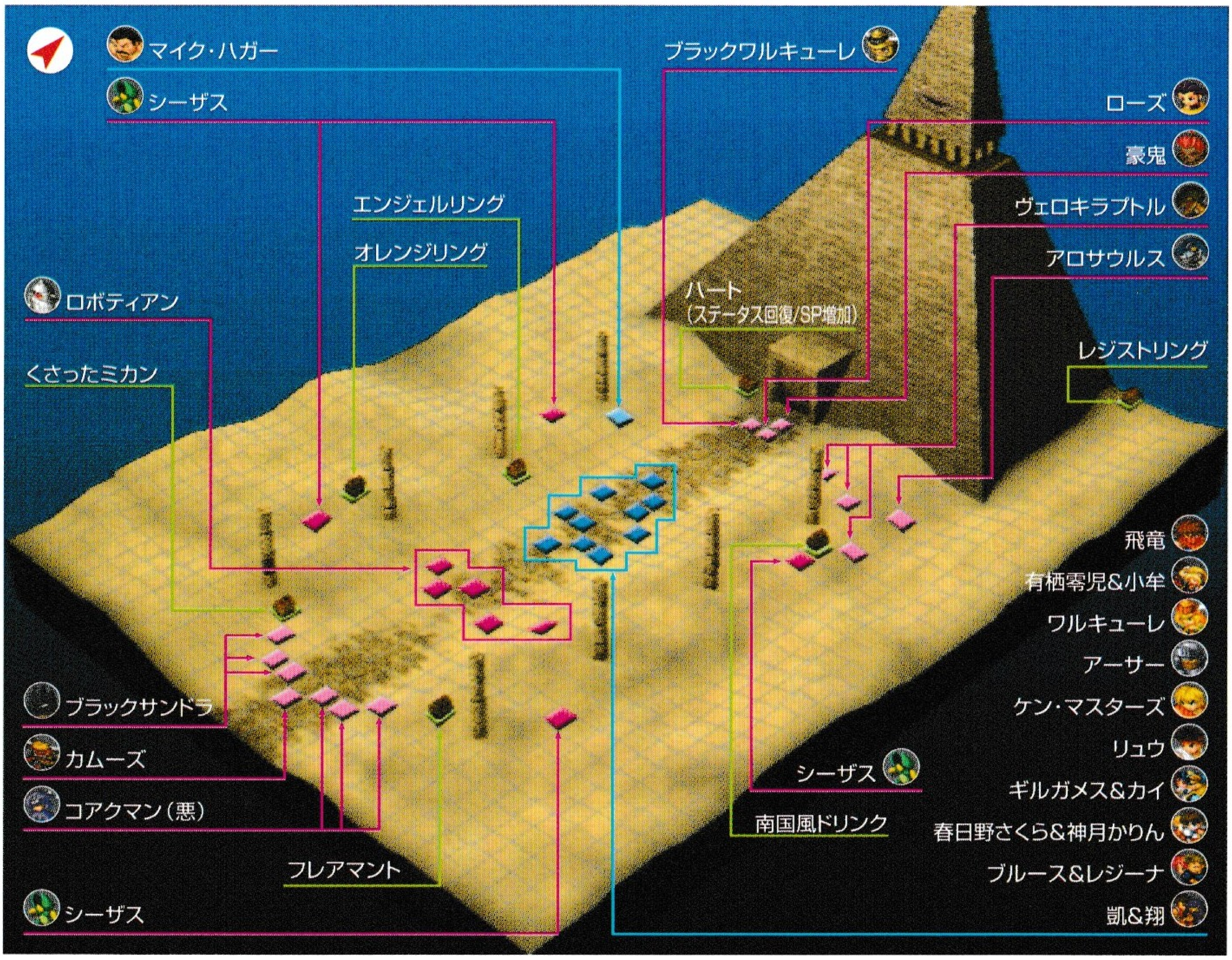
幻想界
ピラミッド・エントランス

Story

えんえん砂漠にある魔王ゾウナのピラミッド。ここで不穏な動きがあるという。零児たちはメンバーを3つに分け、探索に乗り出した。殿（しんがり）のチームがピラミッドに入ろうとしたそのとき、地中から敵が出現！

map

味方初期配置　敵初期配置　味方増援　敵増援　アイテム



※有栖零児＆小牟は、選択肢「入り口で殿（しんがり）を務める」を選んだ場合のみ登場する。

敵データ

Enemy

ユニット名	Lv	HP	MP	攻撃数	攻撃力	防御力	EXP	お金	属性防御 物	熱	冷	電	気	魔	E	取得アイテム KO時	エリアルボーナス
シーザス ×4	26	4750	100	6	129	152	150	50	↑	↑	→	↓	↓	→	→	フィッツバーガー	メディスンボトル
ロボティアン ×5	24	3110	48	6	120	143	150	50	↑	→	→	↓	→	↓	↑	フィッツポテト	フィッツポテト
アロサウルス	28	5090	77	5	169	135	350	50	↑	↑	↓	↓	→	→	→	ジューシービーフ	ゆでたまご
ヴェロキラプトル ×3	24	3210	28	6	143	116	150	50	↑	→	↓	↓	→	↓	→	ジューシービーフ	ゆでたまご
ブラックワルキューレ	28	7390	151	5	152	164	350	250	↑	→	→	→	→	↑	↓	エメラルドリング	魔法の素
ローズ	28	5790	146	7	147	125	350	150	→	→	→	↑	↑	↑	↓	ドキドキバッジ	ローズジストS
カムーズ	28	8890	134	5	195	164	550	250	↑	↑	↓	↑	↓	↑	↑	ロウソク	おにぎり
ブラックサンドラ ×3	24	4110	73	6	144	135	150	50	→	→	↓	↓	↑	→	↓	ゆでたまご	ゆでたまご
コアクマン（悪） ×3	24	3810	129	6	128	119	150	50	↓	↑	→	→	↓	↑	↓	フィッツシェイク	フィッツシェイク
豪鬼	28	8390	104	7	190	174	350	250	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	メタセコイアの葉	ジューシービーフ
殺意の波動に目覚めたリュウ	28	5890	104	7	168	146	350	250	↑	↑	→	↑	↑	↓	→	ブラックオニキス	ジューシービーフ

勝敗条件

1【勝利】敵の全滅
【敗北】リュウ／ケン・マスターズが戦闘不能
2【勝利】敵の全滅
【敗北】味方の全滅

フローチャート

START

敵の残数を７体以下にする

【敵増援】アロサウルスなど登場
【味方増援】マイク・ハガー登場

敵の残数を７体以下にする

【敵増援】ブラックワルキューレ、ローズ登場

敵味方合わせて計17回行動を終了する

【敵増援】カムーズ登場

カムーズのHPを50％以下にする

【敵増援】豪鬼登場

【イベント】リュウが殺意の波動に目覚めたリュウに変わり、敵となる。カムーズが途中で出現したブラックサンドラ5体とともに撤退する

【勝敗条件】**2**に変更

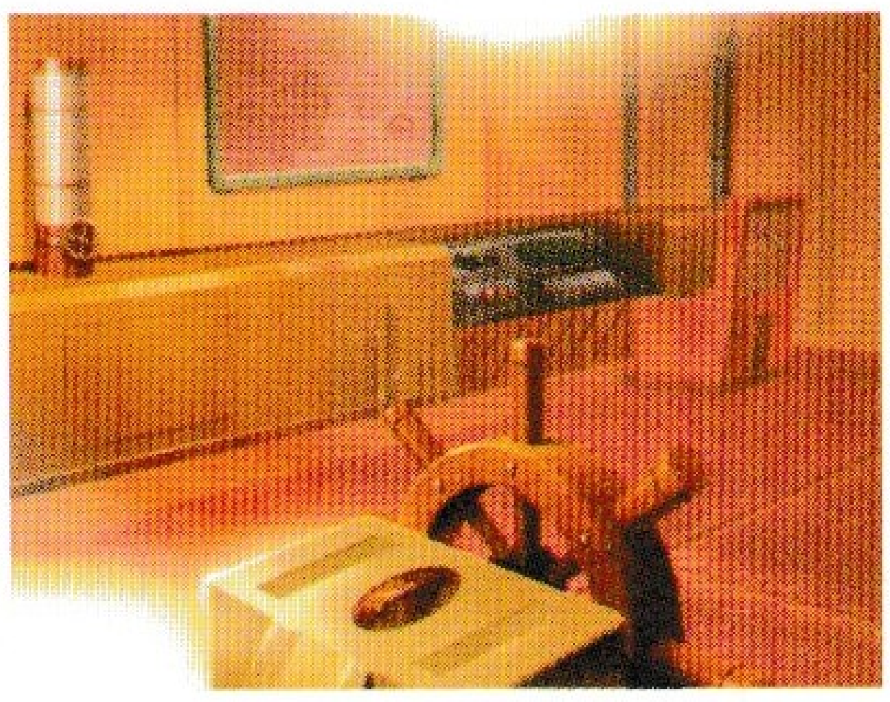
敵を全滅する

STAGE CLEAR

※ アロサウルスはHPが30％以下になると撤退する。
※ ブラックワルキューレは豪鬼登場後、HPが50％以下になると撤退する。
※ ローズは豪鬼登場後、HPが０になると撤退する。
※ 豪鬼、殺意の波動に目覚めたリュウはどちらかのHPが０になるとふたりとも撤退する。

会話イベント

●ブラックサンドラorコアクマン（悪）を撃破する
●アロサウルス撤退
●ブラックワルキューレ撤退
●ローズ撤退
●豪鬼撤退



攻略ポイント１ POINT-01

ブラックワルキューレとローズ撃破が最優先

このステージでは、敵の数を減らしていくことで次々と新たな敵が出現する。そのため、強敵を残して敵の数を増やすのは得策ではない。ブラックワルキューレとローズが出現したら、次の敵を出現させる前に彼女たちのHPを減らしておこう。



⬅ブラックワルキューレとローズは、カムーズ出現までは撤退しないが、HPを減らしておけば、出現後にすぐに撤退させられるのだ。

攻略ポイント２ POINT-02

カムーズへの攻撃は後まわし

敵の３回目の増援として現れるカムーズのHPを50％以下にすると、リュウが殺意の波動に目覚めたリュウとなり、敵になってしまう。戦力が減ってしまう前に敵の数を少しでも減らしておくために、ほかの敵への攻撃を優先させよう。



➡リュウが敵になった時点で戦力差が出ないようにしたい。強敵のブラックサンドラとコアクマン（悪）を先に撃破しておくこと。

ENEMY PICK UP!

豪鬼



ブランチ数が多く、技のヒット数も多いうえ、HPも多い豪鬼が難敵だ。正攻法で戦いを挑んでもリスクが高いので、殺意の波動に目覚めたリュウを狙おう。彼を倒せば豪鬼も撤退するのだ。



⬆殺意の波動に目覚めたリュウに集中攻撃をしかけよう。

第25話

「それぞれの思惑、それぞれの決意」

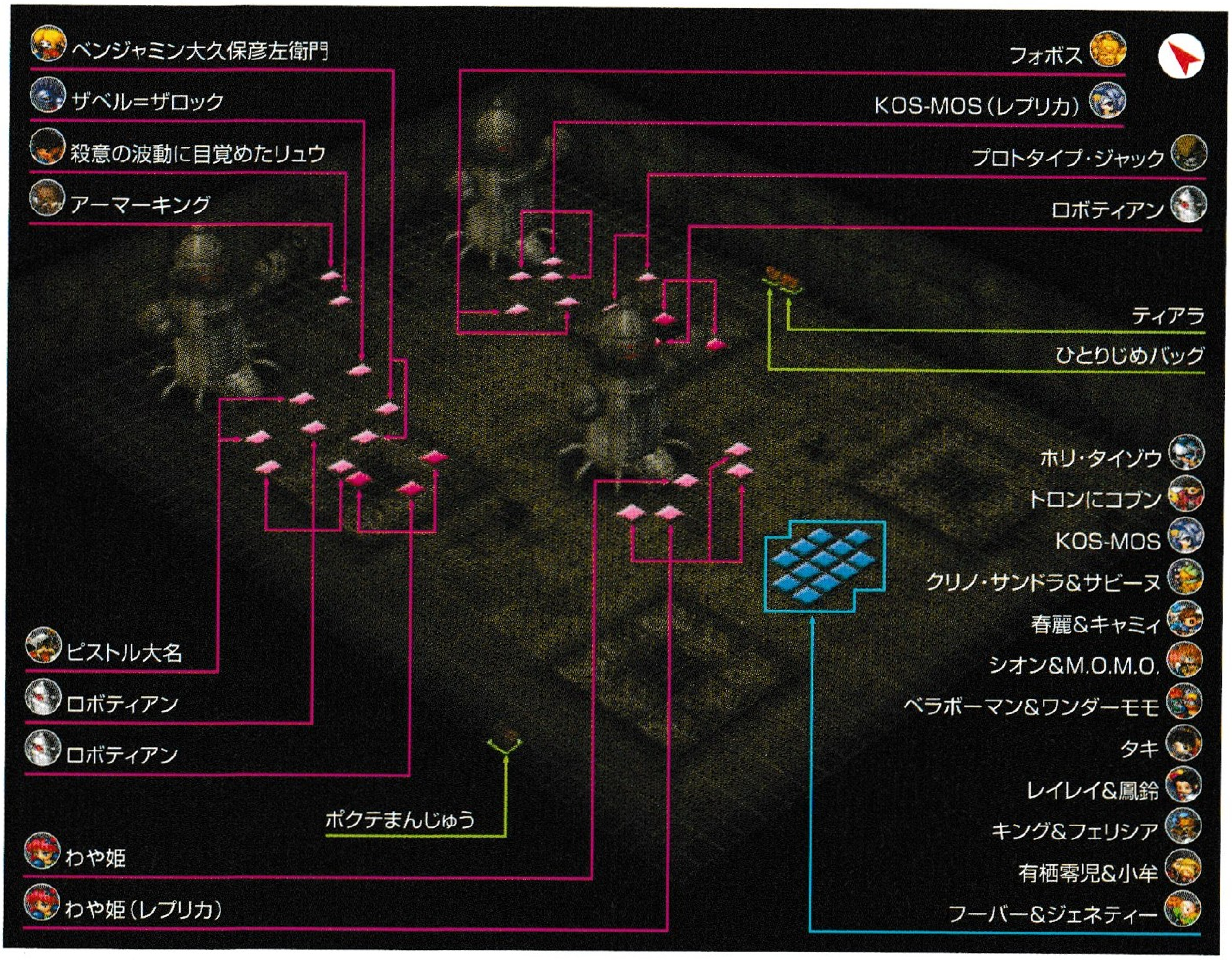
幻想界
ピラミッド・ロボティアン工場

Story

ロボティアン工場では、ザベルが怪しげなマシン前で悪戦苦闘をしていた。そこに到着したKOS-MOSや鳳鈴たち。やがて対峙する二組。そのとき、ザベルの操作により、マシンから多数のロボティアンが吐き出された！

map

◆味方初期配置 ◆敵初期配置 ◆味方増援 ◆敵増援 ◆アイテム



※有栖零児＆小牟は、選択肢「巨大な機械があった部屋へ行く」を選んだ場合のみ登場する。

敵データ

Enemy

ユニット名	Lv	HP	MP	攻撃数	攻撃力	防御力	EXP	お金	属性防御							取得アイテム	
									物	熱	冷	電	気	魔	E	KO時	エリアルボーナス
ザベル=ザロック	28	5590	120	5	161	145	350	150	→	→	→	↑	↓	→	↓	パープルリング	フィッツシェイク
ロボティアン ×9	24	3110	48	6	120	143	150	50	↑	→	→	↓	→	↓	↑	フィッツポテト	フィッツポテト
わや姫	28	5890	142	6	148	138	350	150	↑	→	→	↓	→	↓	↑	ダッシュリング	ミックスグミ
わや姫（レプリカ） ×4	24	4310	134	7	154	144	200	50	↑	→	→	↓	→	↓	↑	ミックスグミ	ミックスグミ
プロトタイプ・ジャック ×2	24	3910	93	6	136	155	200	50	↑	→	↑	↓	→	↓	→	パナシーアボトル	回復薬・中
ベンジャミン大久保彦左衛門 ×2	24	2910	37	7	122	130	150	50	→	→	↓	↓	→	↓	→	地獄丼	ゆでたまご
ピストル大名 ×2	24	3010	46	7	126	125	150	50	→	→	↓	↓	→	↓	↑	地獄丼	ゆでたまご
フォボス ×2	24	4110	90	6	132	156	200	50	↑	→	→	↑	↓	↓	↑	メディスンボトル	メディスンボトル
KOS-MOS（レプリカ） ×3	24	5010	96	7	157	170	200	50	↑	→	→	↑	↓	↓	↑	ミックスグミ	ミックスグミ
殺意の波動に目覚めたリュウ	29	5960	106	7	170	148	350	250	↑	↑	→	↑	↑	↓	→	ブラックオニキス	ジューシービーフ
アーマーキング	28	5890	63	7	146	168	350	50	↑	→	→	→	→	↓	↓	ホーリィシンボル	そくせきラーメン

勝敗条件

1【勝利】敵の全滅
【敗北】味方の全滅
2【勝利】本物のわや姫以外の敵の全滅
【敗北】①味方の全滅
②本物のわや姫が戦闘不能

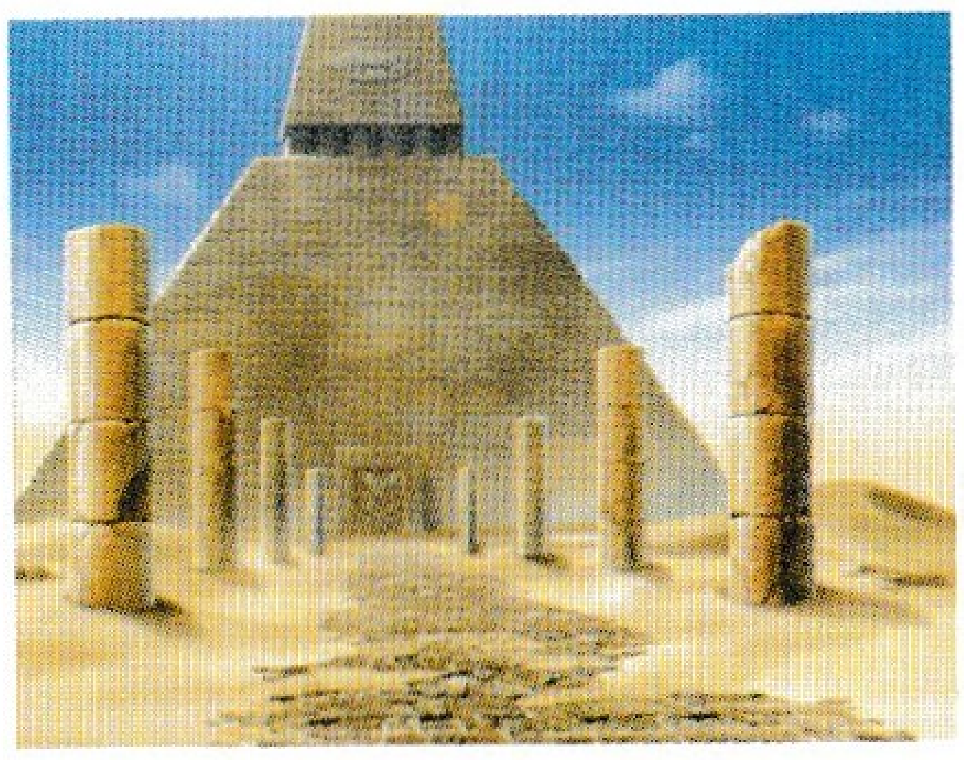
フローチャート

- START
- 敵の残数を４体以下にする
- 【敵増援】わや姫（レプリカ）など登場
- 【勝敗条件】**2**に変更
- 敵の残数を５体以下にする
- 【敵増援】フォボスなど登場
- 敵の残数を14体以下にする
- 【敵増援】アーマーキング、殺意の波動に目覚めたリュウ登場
- わや姫以外の敵を全滅する
- STAGE CLEAR

※ ザベル＝ザロック、アーマーキングはHPが０になると撤退する。
※ 殺意の波動に目覚めたリュウはHPが30％以下になると撤退する。

会話イベント

- わや姫（レプリカ）を１体撃破する
- KOS-MOS（レプリカ）を１体撃破する
- ザベル＝ザロック撤退
- アーマーキング撤退
- 殺意の波動に目覚めたリュウ撤退



攻略ポイント1 POINT-01

わや姫の行動を抑えよう

このステージでは、敵であるわや姫を倒すと敗北となってしまう。そのため、わや姫にはできるだけ行動されないようにしたい。わや姫を倒してはダメなので、こちらからは攻撃できない。つまり、好きなように動かれると攻撃される一方となるのだ。



⬅わや姫に攻撃されると大ダメージを受ける。春麗＆キャミィのスキル「手錠」で敵の移動範囲をせばめて攻撃されないようにしたい。

攻略ポイント2 POINT-02

フォボスとKOS-MOS（レプリカ）を倒せ

敵の数が14体以下になると、アーマーキングと殺意の波動に目覚めたリュウが出現するため、それまでに手強い敵の数を減らしておきたいところ。それに該当するのがフォボスとKOS-MOS（レプリカ）だ。この２種類の敵が出現したら、真っ先に倒すのだ。



➡KOS-MOS（レプリカ）は３体連続で行動をすることが多く、一気に大ダメージを受けることも。複数のユニットで攻撃しよう。

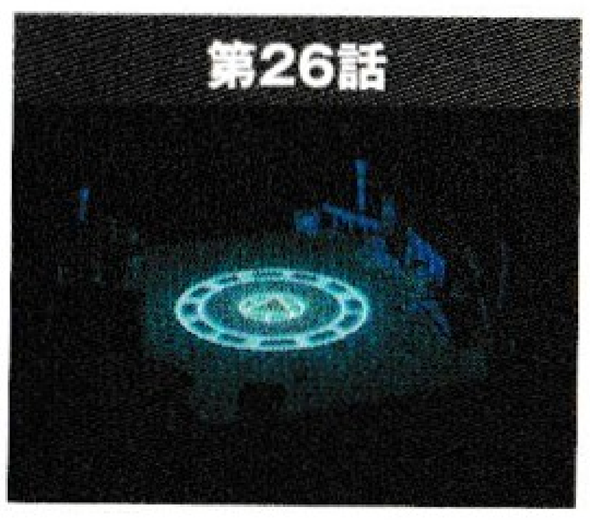
ENEMY PICK UP!

殺意の波動に目覚めたリュウ



⬆彼は、HPを30％以下にまで減らせば撤退する。

攻撃範囲が広く、APの回復も早い殺意の波動に目覚めたリュウは、出現後すぐに移動し、攻撃をしかけてくる。攻撃後にすぐに迎撃できるよう、敵の出現位置近くにユニットを配置しておこう。



「欲望の迷い子たち」

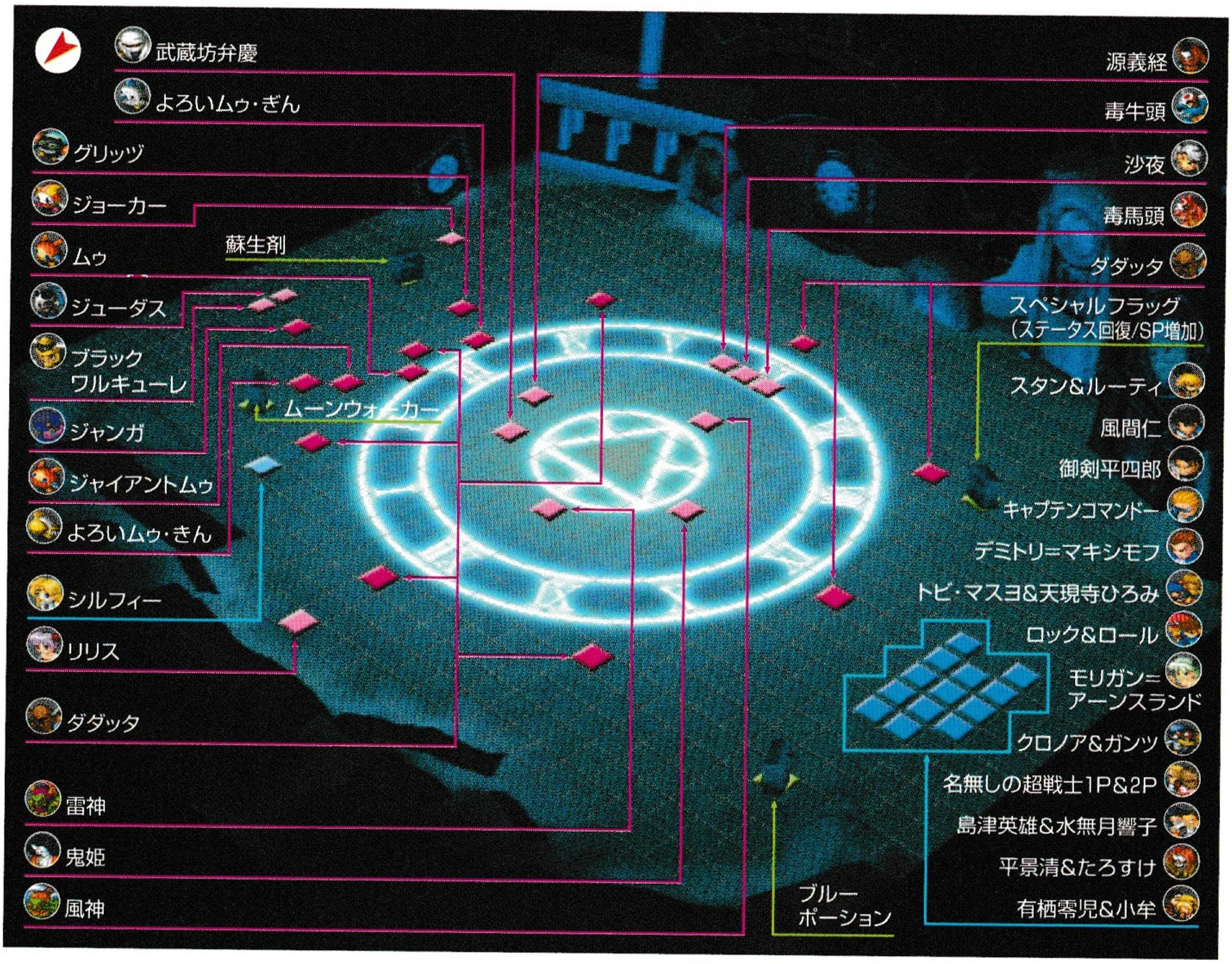
幻想界
ピラミッド・地下魔方陣

Story

ピラミッドの最深部・地下魔方陣。そこに辿り着いた風間仁やマスヨたちの前に敵の軍団が立ちふさがった。まもなくジョーカーとジャンガも現れ、ここに『ソウルエッジ』が出現するという。邪剣をめぐる戦いが今始まる。

map

◆味方初期配置 ◆敵初期配置 ◆味方増援 ◆敵増援 ◆アイテム



※有栖零児&小牟は、選択肢「地下の最深部へ行く」を選んだ場合のみ登場する。

敵データ

Enemy

ユニット名	Lv	HP	MP	攻撃数	攻撃力	防御力	EXP	お金	属性防御							取得アイテム	
									物	熱	冷	電	気	魔	E	KO時	エリアルボーナス
ダダッタ ×8	24	3210	48	7	130	139	150	50	↑	→	→	↓	→	↓	→	おにぎり	おにぎり
ムゥ	24	2610	48	7	117	104	150	50	→	→	→	↓	↓	↓	↓	アイスキャンデー	アイスキャンデー
ジャイアントムゥ	24	2910	53	6	127	126	150	50	→	→	→	↓	↓	↓	↓	チョコレート	アイスキャンデー
よろいムゥ・ぎん	24	3560	53	6	132	148	150	50	↑	→	→	↓	↓	↓	↓	ガイストジスト	アイスキャンデー
よろいムゥ・きん	24	3910	73	6	136	157	200	50	↑	→	→	↓	↓	→	→	ガイストジスト	アイスキャンデー
グリッツ	24	2810	48	6	128	112	150	50	→	→	→	↓	↓	↓	↑	コーヒー	ゆでたまご
ジャンガ	28	5390	134	5	170	135	350	150	→	↑	↑	→	→	→	↓	けがわのマント	解毒剤
ジョーカー	28	5890	151	5	166	160	350	150	→	↑	→	↑	↓	↑	→	魔法の本	さくらんぼ
鬼姫	24	3760	79	6	130	119	150	50	→	→	↓	→	↑	↑	↓	フィッツシェイク	フィッツシェイク
風神	26	4250	161	6	135	139	200	50	→	→	↑	→	↑	↑	↓	回復薬・中	回復薬・小
雷神	26	4250	146	6	135	139	200	50	→	→	→	↑	↑	↑	↓	回復薬・中	回復薬・小
源義経	28	6540	273	5	174	154	350	250	↑	↑	→	→	↑	→	↓	DXバッジ	おにぎり
武蔵坊弁慶	28	6890	80	5	152	171	350	150	↑	↑	→	→	↑	→	↓	ゴージャスマント	おにぎり
毒牛頭	27	4820	66	6	168	135	350	150	↑	↓	↓	↓	→	↑	↑	ビストロカレー	回復薬・小
毒馬頭	27	4820	70	6	172	133	350	150	↑	↓	↓	↑	→	↑	↓	蘇生剤	回復薬・小
沙夜	28	8890	179	4	184	173	550	250	↑	↑	↓	↑	↑	↑	↑	フェアリィリング	回復薬・小
リリス	27	4820	100	7	141	121	350	150	→	→	↓	→	→	↑	↑	バシシマーカー	オレンジグミ
ブラックワルキューレ	29	7460	154	5	154	166	350	250	↑	→	→	→	→	↑	↓	エメラルドリング	魔法の素
ジューダス	28	6690	134	6	142	130	150	250	→	→	→	→	→	↑	↓	アクアマント	ミックスグミ

勝敗条件

1【勝利】敵の全滅
【敗北】味方の全滅
2【勝利】リリス以外の敵の全滅
【敗北】①味方の全滅
②リリスが戦闘不能

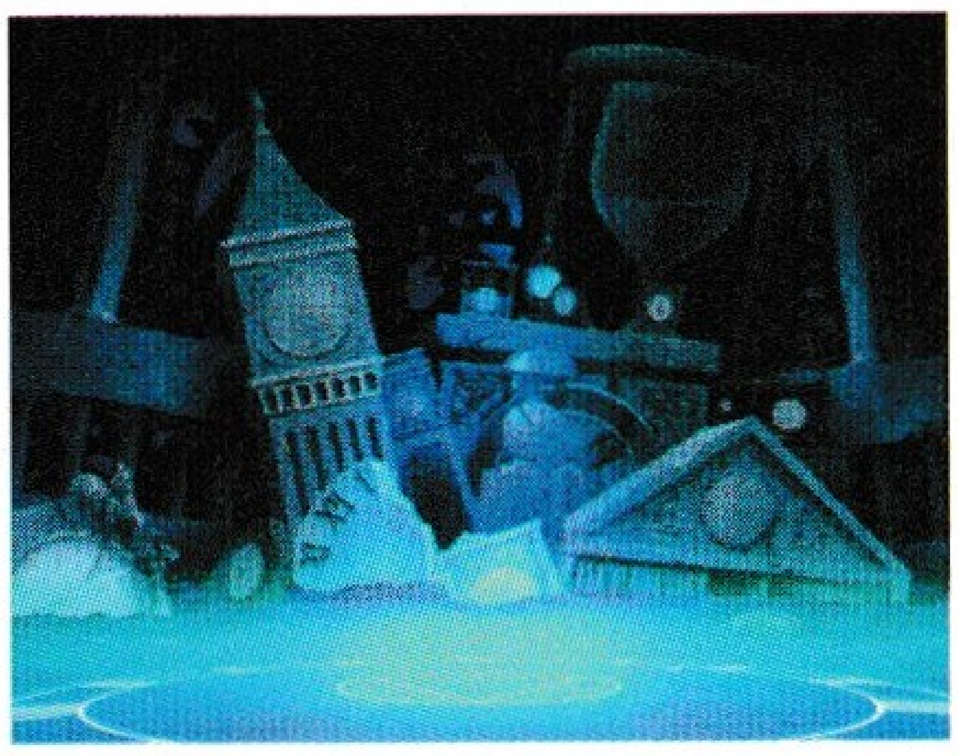
フローチャート

- START
- 敵の残数を 8 体以下にする
- 【敵増援】源義経、武蔵坊弁慶、沙夜など登場
- 敵の残数を10体以下にする
- 【敵増援】リリス登場
- 【勝敗条件】2に変更
- 敵の残数を 6 体以下にする
- 【敵増援】ブラックワルキューレ、ジューダス登場
- 敵の残数を 6 体以下にする、またはブラックワルキューレかジューダスのHPを70%以下にする
- 【味方増援】シルフィー登場
- リリス以外の敵を全滅する
- STAGE CLEAR

※ ジョーカー、ジャンガ、源義経、武蔵坊弁慶、沙夜、ブラックワルキューレ、ジューダスはHPが 0 になると撤退する。

会話イベント

- ジョーカー撤退
- ジャンガ撤退
- 源義経撤退
- 武蔵坊弁慶撤退
- 沙夜撤退
- ブラックワルキューレ撤退
- ジューダス撤退



攻略ポイント1 POINT-01

戦力は分散させずに敵を倒せ！

敵は魔方陣を囲むように配置されている。ここは戦力を二手に分けて各個撃破していきたくなるが、敵が 8 体以下になると源義経や沙夜が出現してしまう。戦力を分散させると強敵との戦いに苦戦しかねないので、味方ユニットは集合させておくこと。



⬅源義経たちはマップ中央付近に、沙夜は写真の位置に現れる。出現する直前にその付近に味方を移動させて先手を打とう。

攻略ポイント2 POINT-02

次々と現れる強敵を撃破！

強力な敵が多数出現するこのステージでは、いかに被害を抑えてそれらを撃破できるかが鍵となる。なかでも源義経と武蔵坊弁慶は、沙夜に比べるとHPが少なく倒しやすい。まずはそのふたりに照準を定め、最後に沙夜に攻撃をしかけよう。



➡ザコ敵を先に倒すと、ブラックワルキューレとジューダスが出現したときにはボス級の敵だらけとなる。ますます劣勢となるのだ。

ENEMY PICK UP!

沙夜



必殺ゲージの溜りが早く、必殺技を短い間隔で使用してくる。戦闘前には必ず敵の必殺ゲージの溜り具合を確認し、最大のときにはまわりの味方ユニットのHPを回復しておこう。



⬆相手の必殺ゲージが溜まらないMA攻撃が重宝する。

第27話



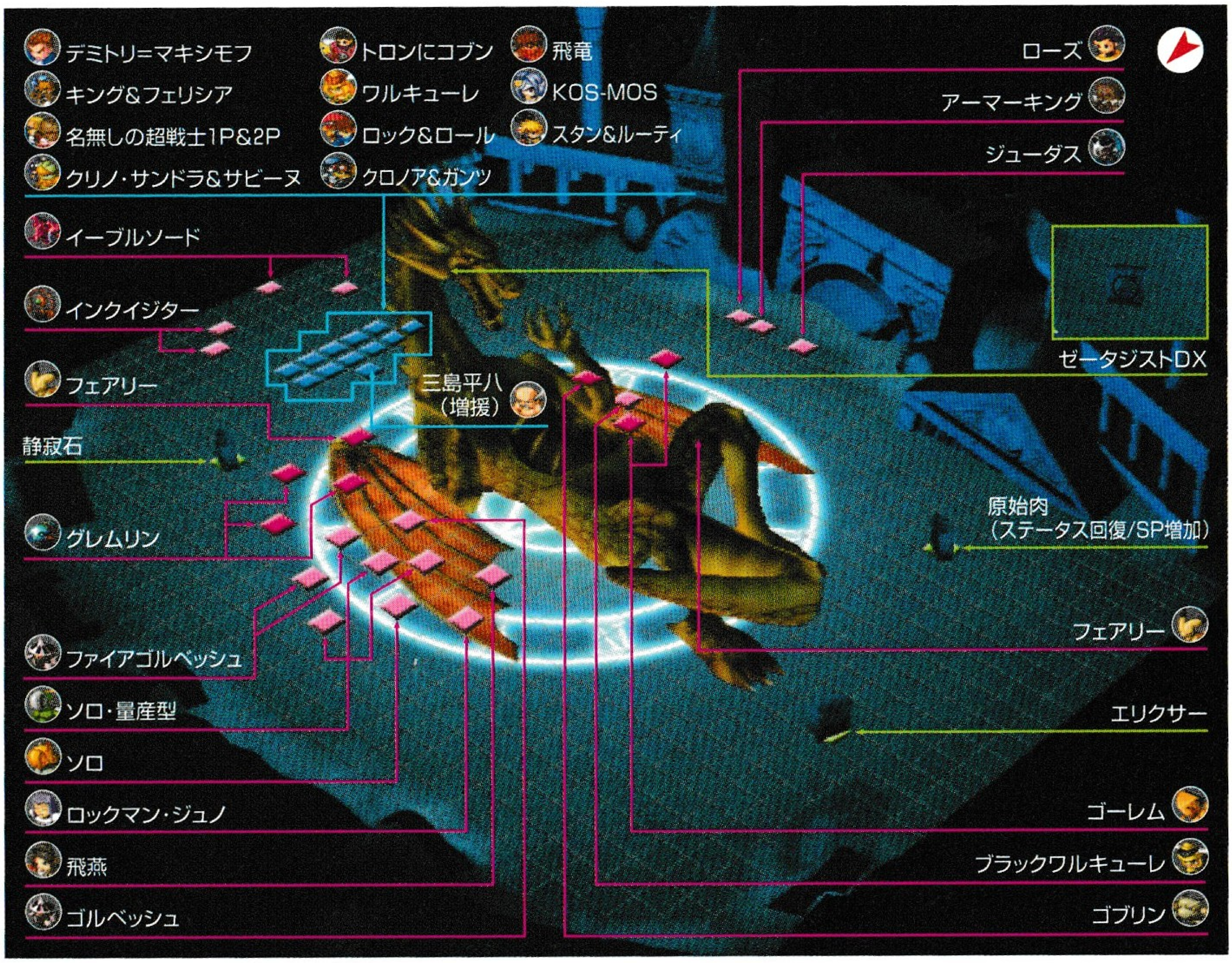
「忘れられた世界より」

幻想界
ピラミッド・地下魔方陣

Story
零児たちは地下魔方陣で合流した。リリスとわや姫を仲間を加え、『ソウルエッジ』の奪取とリュウの救出を決めた矢先、また転移が発生！ 仲間の半数以上がどこかに消え、ダストドラゴンとともにグノーシスが出現!!

map

味方初期配置　敵初期配置　味方増援　敵増援　アイテム



※三島平八は登場後、ワルキューレの横のマスに移動する。

敵データ

Enemy

ユニット名	Lv	HP	MP	攻撃数	攻撃力	防御力	EXP	お金	属性防御 物	熱	冷	電	気	魔	E	取得アイテム KO時	エリアルボーナス
ゴブリン	27	3020	32	6	135	120	150	50	→	→	→	↓	↓	↓	↓	ケルバージスト	アクアジスト
ゴーレム ×2	27	3220	40	6	137	140	150	50	→	↑	→	↓	↓	↓	↓	ガイストジスト	アクアジスト
フェアリー ×2	27	3120	97	8	107	135	150	50	→	→	→	↑	↓	↓	↓	ローズジストS	アクアジスト
グレムリン ×3	27	3320	34	8	128	133	150	50	→	→	↑	↓	↓	↓	↓	オレンジグミ	アクアジスト
ブラックワルキューレ	31	7600	160	6	157	169	350	250	↑	→	→	→	→	↑	↓	メンタルリング	魔法の素
アーマーキング	30	6030	65	8	149	171	350	50	↑	→	→	→	→	↓	↓	ホーリィシンボル	そくせきラーメン
ローズ	30	5930	152	8	150	127	350	150	→	→	→	↑	↑	↑	↓	ドキドキバッジ	ローズジストS
ジューダス	30	6830	138	7	145	133	150	250	→	→	→	→	→	↑	↓	アクアマント	ミックスグミ
イーブルソード ×2	27	4320	44	6	137	125	200	50	→	→	→	↑	↓	→	↑	ローズジスト	ローズジスト
インクイジター ×2	27	4520	54	7	138	133	200	50	→	→	→	↑	↓	→	↑	ローズジスト	ローズジスト
ゴルベッシュ	27	3520	56	8	137	146	200	50	↑	→	→	↓	↓	↓	→	フィッツポテト	フィッツポテト
ファイアゴルベッシュ ×2	27	3670	71	8	137	146	200	50	↑	↑	→	↓	↓	↓	→	フィッツポテト	フィッツポテト
ソロ・量産型 ×3	27	4220	46	7	135	137	200	50	↑	→	→	↓	↓	↓	↑	ケルバージスト	ケルバージスト
ロックマン・ジュノ	31	9100	135	6	193	168	550	250	↑	↑	↑	→	↓	↓	↑	DXバッジ	フィッツポテト
飛燕	29	6560	106	6	163	150	350	150	→	↑	→	→	↑	↓	↑	コバルトリング	ケルバージスト
ソロ	29	5960	81	6	159	160	350	50	↑	→	→	↓	→	→	↑	ワギャナイザー	ケルバージスト

勝敗条件

1【勝利】敵の全滅
【敗北】ワルキューレが戦闘不能

フローチャート

START

敵の残数を6体以下にする

【敵増援】ブラックワルキューレなど登場

敵の残数を8体以下にする、またはアーマーキングかローズかジューダスのHPを0にする

【味方増援】三島平八登場
【敵増援】インクイジターなど登場

敵の残数を8体以下にする

【敵増援】ロックマン・ジュノ、飛燕など登場

ブラックワルキューレのHPを0にする

【イベント】ブラックワルキューレが撤退する

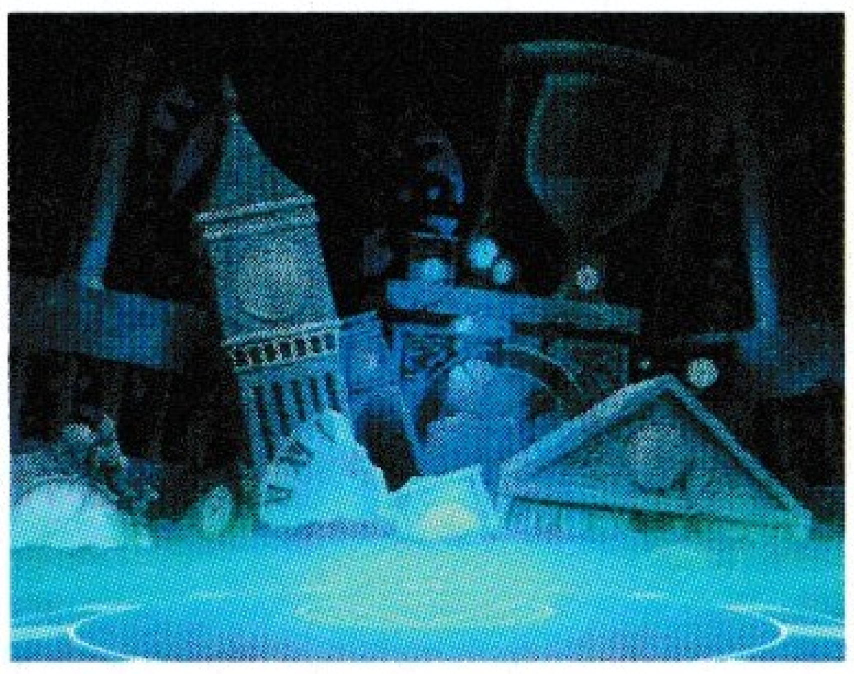
敵を全滅する

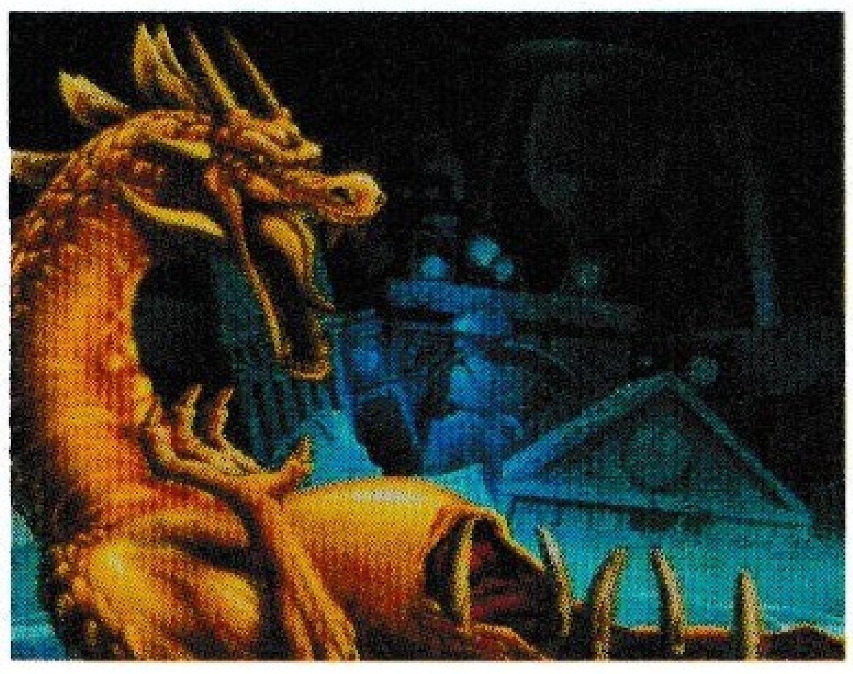
STAGE CLEAR

※ ロックマン・ジュノ、飛燕、ソロはHPが0になると撤退する。

会話イベント

- ●ブラックワルキューレ撤退
- ●ロックマン・ジュノ撤退
- ●飛燕撤退
- ●ソロ撤退





攻略ポイント1 POINT-01

グレムリン側の敵から撃破!

敵を倒していくとブラックワルキューレ、アーマーキング、ローズ、ジューダスが現れる。ダストドラゴンをはさんで二手に分かれ、戦力を分散させてはたちまち疲弊するので、まずはアーマーキングたちの出現位置から遠いグレムリン側の敵を倒そう。



⬅グレムリン側の敵との戦闘中にゴブリン側の敵に追いつかれることはまずない。味方全員を順番に移動させ、楽に撃破しよう。

攻略ポイント2 POINT-02

ブラックワルキューレ撃破法

ブラックワルキューレを攻撃するためにはまずアーマーキング、ローズ、ジューダスの誰かひとりのHPを0にする必要がある。そうすればブラックワルキューレが降りてくるので、攻撃できるようになるのだ。複数のユニットで集中攻撃をしかけよう。



➡アーマーキング、ローズ、ジューダスのHPは、ブラックワルキューレが降りてきたときに全回復する。攻撃するのはひとりに絞ろう。

ENEMY PICK UP! ロックマン・ジュノ



⬆ロックマン・ジュノの移動開始前にザコを一蹴したい。

近距離、遠距離の技を両方備えているため、ダメージは避けられない。ワルキューレの楔の魔石やスタン＆ルーティの獅子戦吼など、防御が低い属性の技を中心に、攻撃をひたすら繰り出そう。



「ここはだじゃれの国」

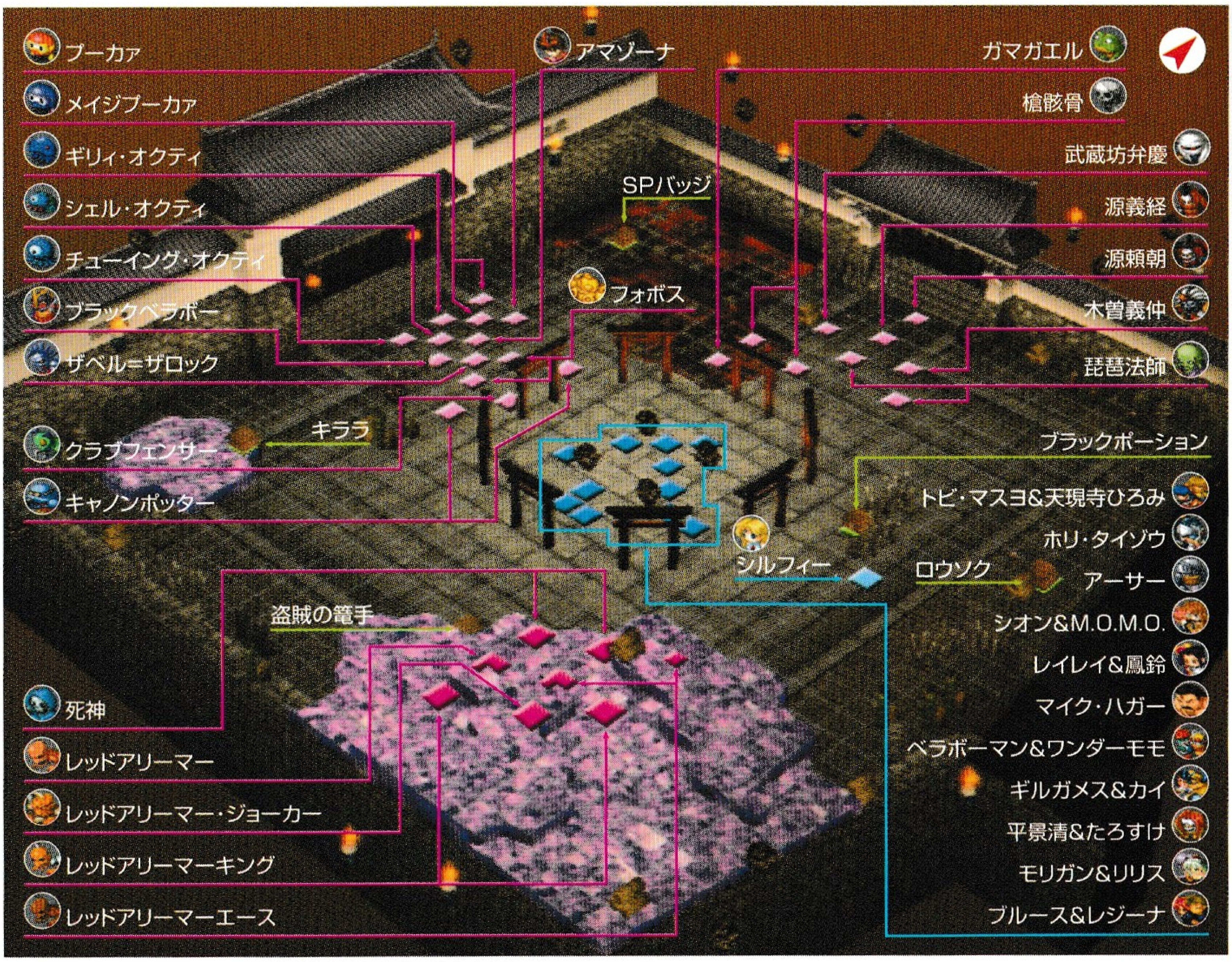
魍魎界
上ノ伊城・桜台門

Story

ピラミッドの地下魔方陣から転移した仲間の数人は、上ノ伊城に飛ばされていた。ただ、ここに来た途端、みんなの言動に笑えないダジャレが入り交じり、なにやら怪しい雰囲気に。そんな中、敵の集団が出現し……。

map

◆味方初期配置 ◆敵初期配置 ◆味方増援 ◆敵増援 ◆アイテム



敵データ

Enemy

ユニット名	Lv	HP	MP	攻撃数	攻撃力	防御力	EXP	お金	属性防御 物	熱	冷	電	気	魔	E	取得アイテム KO時	エリアルボーナス
死神 ×2	27	2820	32	6	122	110	150	50	↓	↓	→	→	↓	→	↓	妖怪汁	妖怪汁
レッドアリーマー	27	3220	41	6	131	125	150	50	→	↑	↓	↓	↓	↑	↓	地獄丼	地獄丼
レッドアリーマーエース ×2	27	3420	46	6	137	131	200	50	→	↑	↓	↓	↓	↑	↓	地獄丼	地獄丼
レッドアリーマーキング ×2	27	3620	51	6	145	137	350	50	↑	↑	↓	↓	↓	↑	↓	マーボーカレー	地獄丼
レッドアリーマー・ジョーカー	31	8100	60	7	165	153	550	150	↑	↑	→	→	→	↑	→	クリスタルクレア	地獄丼
クラブフェンサー	27	3020	56	7	120	127	150	50	→	→	→	↓	→	↓	↓	ゆでたまご	ゆでたまご
キャノンポッター ×2	27	3170	102	6	131	124	150	50	→	→	→	↓	→	↓	↓	コーヒー	ゆでたまご
フォボス ×2	27	4320	96	6	137	161	200	50	↑	→	→	↑	↓	↓	↑	メディスンボトル	メディスンボトル
ザベル=ザロック	31	5800	126	6	166	150	350	150	→	→	→	↑	↓	→	↓	パープルリング	フィッツシェイク
アマゾーナ	31	5300	120	7	163	157	350	150	↑	→	↓	→	↓	→	→	天女のフン	ゆでたまご
ブラックベラボー	31	6600	121	7	175	153	350	150	↑	→	↓	↑	↓	↓	↑	ゴージャスマント	ゆでたまご
チューイング・オクティ	27	3120	31	7	131	127	150	50	→	→	→	→	→	↑	↓	ローズジストS	ローズジスト
メイジプーカァ ×2	27	3120	112	8	119	124	150	50	↓	→	→	→	→	↑	→	フィッツポテト	フィッツポテト
プーカァ	27	2920	76	7	114	117	150	50	↓	→	→	→	→	→	→	フィッツポテト	フィッツポテト
ギリィ・オクティ	27	3020	31	7	127	123	150	50	→	→	→	→	↓	→	↓	ローズジストS	ローズジスト
シェル・オクティ	27	4320	31	7	133	158	200	50	↑	↑	→	→	↓	↓	↓	ローズジストS	ローズジスト
ガマガエル	27	2770	27	7	109	111	150	50	↑	↓	↓	↓	↓	↓	↓	妖怪汁	妖怪汁
檜骸骨 ×2	27	2920	39	6	121	109	150	50	↓	→	→	→	↓	→	↓	おにぎり	おにぎり
琵琶法師 ×2	27	3820	86	6	127	125	150	50	↓	→	→	→	↑	↑	↓	おにぎり	おにぎり
源義経	31	6300	282	6	179	159	350	250	↑	↑	→	→	↑	→	↓	DXバッジ	おにぎり
武蔵坊弁慶	30	7030	82	6	155	174	350	150	↑	↑	→	→	↑	→	↓	ゴージャスマント	おにぎり
木曽義仲	30	6060	132	6	172	153	350	150	↑	→	↑	→	→	→	↓	レジストリング	おにぎり
源頼朝	32	10670	285	6	209	175	550	250	↑	↑	↑	→	↑	↑	→	がんこ職人	おにぎり

勝敗条件

1 【勝利】敵の全滅
【敗北】味方の全滅

フローチャート

START

敵の残数を6体以下にする、またはレッドアリーマー・ジョーカーのHPを50%以下にする

【敵増援】ザベル＝ザロックなど登場

敵の残数を10体以下にする

【敵増援】ギリィ・オクティなど登場

敵の残数を8体以下にする

【味方増援】シルフィー登場
【敵増援】源頼朝など登場

敵を全滅する

STAGE CLEAR

※ レッドアリーマー・ジョーカー、ザベル＝ザロック、アマゾーナ、ブラックベラボー、源義経、武蔵坊弁慶、木曽義仲はHPが0になると撤退する。
※ 源頼朝はHPが50%以下になると撤退する。

会話イベント

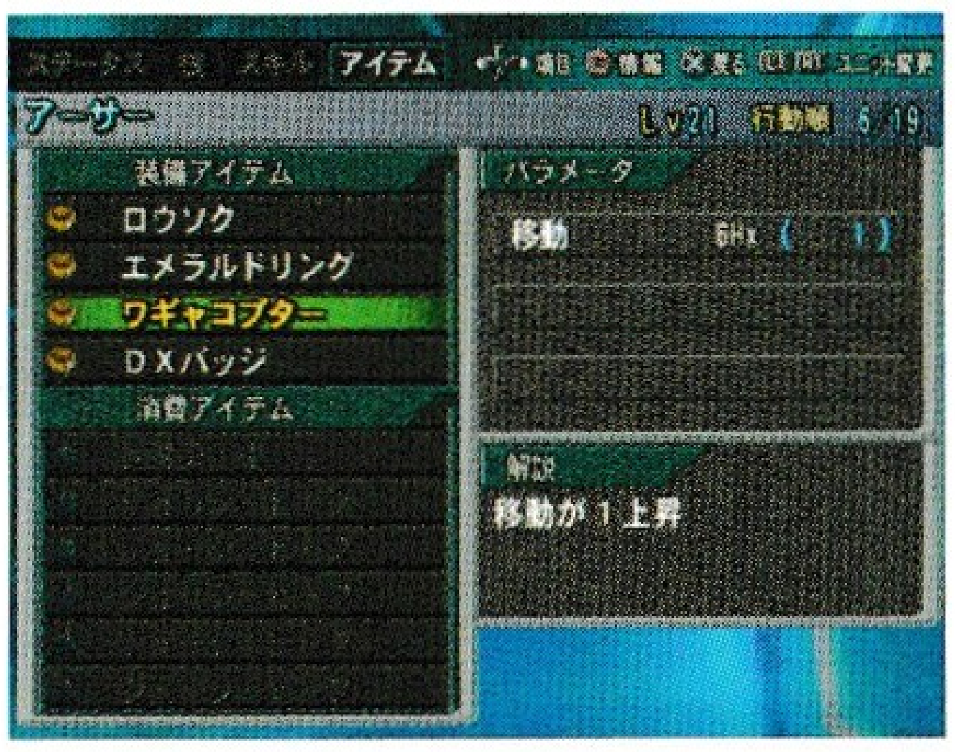
- ●レッドアリーマー・ジョーカー撤退
- ●ザベル＝ザロック撤退
- ●アマゾーナ撤退
- ●ブラックベラボー撤退
- ●源義経撤退
- ●武蔵坊弁慶撤退
- ●木曽義仲撤退
- ●源頼朝撤退



攻略ポイント1 POINT-01

南東の水晶の床へすばやく移動せよ

初期配置の敵は南東にいるが、敵の増援は西に出現する。まずは味方ユニット全員で南東の敵の殲滅に向かおう。全員で戦うことで、十分な戦力で敵の集団を叩けるうえ、敵の増援からも離れられるため、増援した敵に攻撃されるまでの時間も多少稼げる。



⬅ダッシュシューズやワギャコプターなど、移動が上昇するアイテムを装備しておけば、より早く南東の敵に攻撃をしかけられる。

攻略ポイント2 POINT-02

近づいてくる敵から撃破しよう

南東の敵をある程度倒した時点で、西に出現した敵に近づかれて戦闘になる。とはいえ、敵にも移動範囲が広いものとせまいものがいるため、敵全員に一斉に攻撃されるわけではない。接近してきた敵から順に複数で攻撃すれば、楽に撃破できるはずだ。



➡増援よりもまず南東の敵に集中する。レッドアリーマー・ジョーカーは、ザベル＝ザロックと同時に相手にしないよう、先に倒そう。

ENEMY PICK UP!

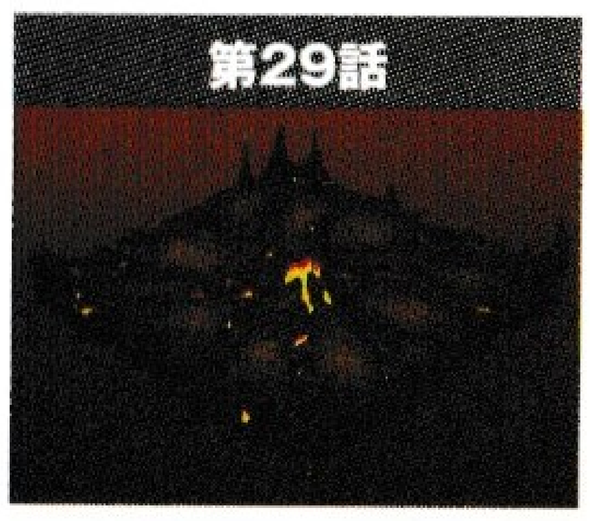
源頼朝



HPを50%以下にすれば撤退するとはいえ、弱点の属性がない、スキルによる効果を無効化するAUTOスキルをもつなど、非常に戦いにくい。ほかの敵を一掃してから、全員で戦いを挑もう！



⬆防御エクストラの入力が全方向になっているので要注意。



「真なる龍の拳」

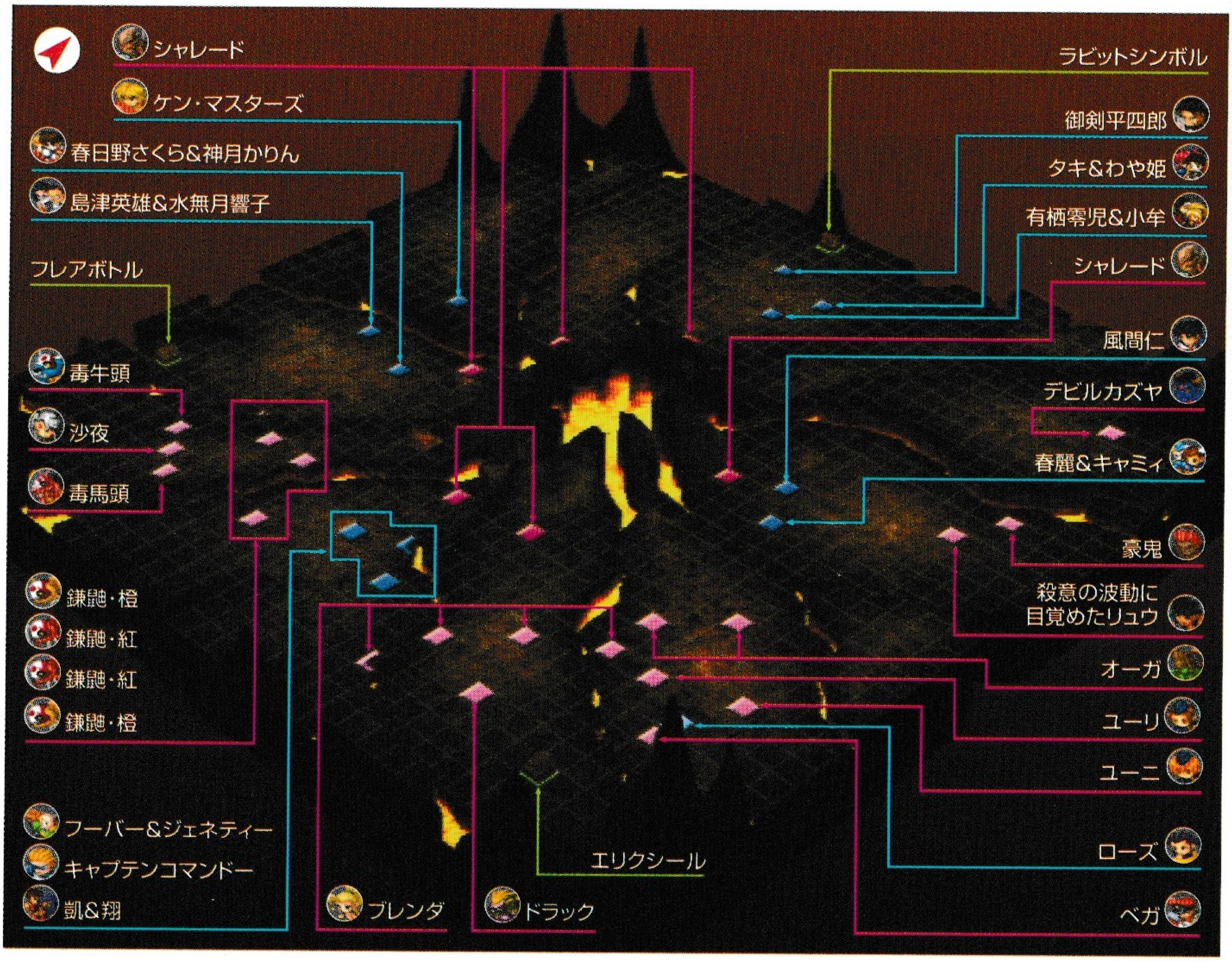
？？？
意識の狭間

Story

零児や小牟が転移した場所は、どこの世界にも属さない異様なところだった。やがて『ソウルエッジ』が出現し、そのまわりを囲むようにシャレードも登場。零児たちは『ソウルエッジ』を手に入れるため、戦いを挑む！

map

◆味方初期配置 ◆敵初期配置 ◆味方増援 ◆敵増援 ◆アイテム



敵データ

Enemy

ユニット名	Lv	HP	MP	攻撃数	攻撃力	防御力	EXP	お金	属性防御 物	熱	冷	電	気	魔	E	取得アイテム KO時	エリアルボーナス
シャレード ×6	27	4520	64	6	138	152	200	150	↑	↑	↓	→	→	↑	→	ゼータジスト	ミックスグミ
デビルカズヤ	32	10170	128	6	197	159	550	250	↑	↑	↑	↑	↓	↑	↑	リバースドール	アクアジストS
ブレンダ ×4	27	3320	87	7	131	117	150	50	↓	→	↓	↑	↓	→	↑	ケルバージスト	ケルバージスト
ドラック	30	6430	138	6	175	158	350	150	↑	↓	→	→	→	↑	→	ロウソク	ケルバージスト
オーガ ×2	29	4960	108	7	176	144	350	250	→	↑	↑	↑	→	↑	↑	レッドリング	回復薬・中
ユーニ	29	4560	78	6	139	119	350	150	↑	→	→	→	↑	↓	↑	シーブスマント	おにぎり
ユーリ	29	4560	78	6	139	119	350	150	↑	→	→	→	↑	↓	↑	ヘンテコバッジ	おにぎり
ベガ	31	11100	110	6	205	171	550	250	↑	↑	↑	↑	↑	↓	↑	ヒーローメダル	おにぎり
鎌鼬・紅 ×2	27	2970	46	7	125	109	150	50	→	→	→	→	↓	↓	↓	回復薬・小	回復薬・小
鎌鼬・橙 ×2	27	3120	38	6	133	123	150	50	→	→	→	→	↓	→	↓	回復薬・小	回復薬・小
毒牛頭	29	4960	70	6	172	138	350	150	↑	↓	↓	↓	→	↑	↑	ビストロカレー	回復薬・小
毒馬頭	29	4960	74	6	176	136	350	150	↑	↓	↓	↑	→	↑	↓	蘇生剤	回復薬・小
沙夜	31	9100	188	5	189	178	550	250	↑	↑	↓	↑	↑	↑	↑	フェアリィリング	回復薬・小
殺意の波動に目覚めたリュウ	31	6100	110	8	173	151	350	250	↑	↑	→	↑	↑	↓	→	ブラックオニキス	ジューシービーフ
豪鬼	32	8670	112	8	197	181	350	250	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	メタセコイアの葉	ジューシービーフ

第29話

勝敗条件

1 【勝利】敵の全滅
【敗北】ケン・マスターズ／春日野さくら＆神月かりんが戦闘不能

2 【勝利】敵の全滅
【敗北】味方の全滅

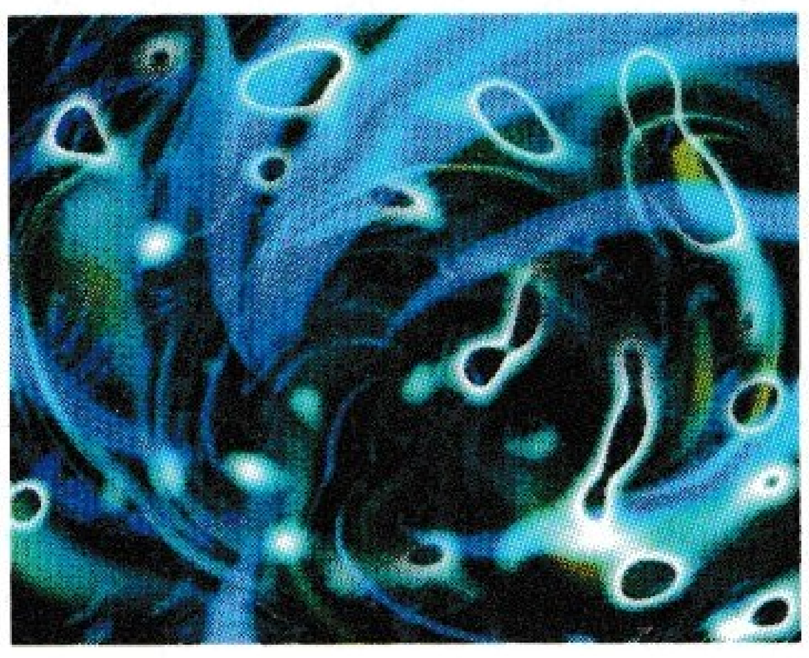
フローチャート

- **START**
- 敵の残数を４体以下にする
- 【敵増援】デビルカズヤ登場
- 敵の残数を４体以下にする、またはデビルカズヤのHPを70％以下にする
- 【味方増援】ローズ登場
- 【敵増援】ベガ、ドラックなど登場
- 敵の残数を８体以下にする
- 【敵増援】沙夜など登場
- 敵の残数を11体以下にする
- 【敵増援】殺意の波動に目覚めたリュウ登場
- 豪鬼のHPを０にする、または殺意の波動に目覚めたリュウのHPを20％以下にする
- 【イベント】リュウが正気に戻る
- 【勝敗条件】**2**に変更
- 敵を全滅する
- **STAGE CLEAR**

※デビルカズヤはHPが30％以下になると撤退する。
※ユーニ、ユーリ、沙夜、ベガ、ドラックはHPが０になると撤退する。

会話イベント

- デビルカズヤ撤退
- ユーニ撤退
- ユーリ撤退
- 沙夜撤退
- ベガ撤退
- ドラック撤退



攻略ポイント1 POINT-01

戦力を二手に分けて迎え撃て！

味方ユニットは４ヵ所に分かれている。風間仁たちは有栖零児＆小牟と、ケン・マスターズたちはキャプテンコマンドーと合流させて敵増援に備えよう。とくに有栖零児＆小牟の近くにはデビルカズヤが現れるので、HPをこまめに回復すること。



⬅デビルカズヤが出現したら、シャレードを無視して彼に攻撃を集中させよう。早めに撤退させて沙夜やベガとの戦闘に備えたい。

攻略ポイント2 POINT-02

強敵を優先的に叩け！

ベガを始め、ドラック、沙夜、豪鬼など、強敵が出現するこのステージでは、攻撃する順番が重要となる。ベガはリュウが正気に戻らない限りダメージを与えられず、豪鬼はリュウが正気に戻ると撤退する。豪鬼は無視し、ドラックと沙夜を攻撃しよう。



➡リュウのイベントは、リュウを攻撃して発生させる。彼ならHPを20％以下にすればいいので、豪鬼よりダメージ量が少なく済む。

ENEMY PICK UP!



ベガ

有栖零児＆小牟とローズを攻撃の中心にし、弱点である「魔」の技で攻撃しよう。また、敵の必殺技は近距離なので、必殺ゲージが最大のときには遠距離攻撃を出し、回避でゲージを消費させる。



⬆ベガとの戦いは終盤に発生。戦闘までにザコを殲滅したい。



第30話

「“不気味”が気持ちいい」

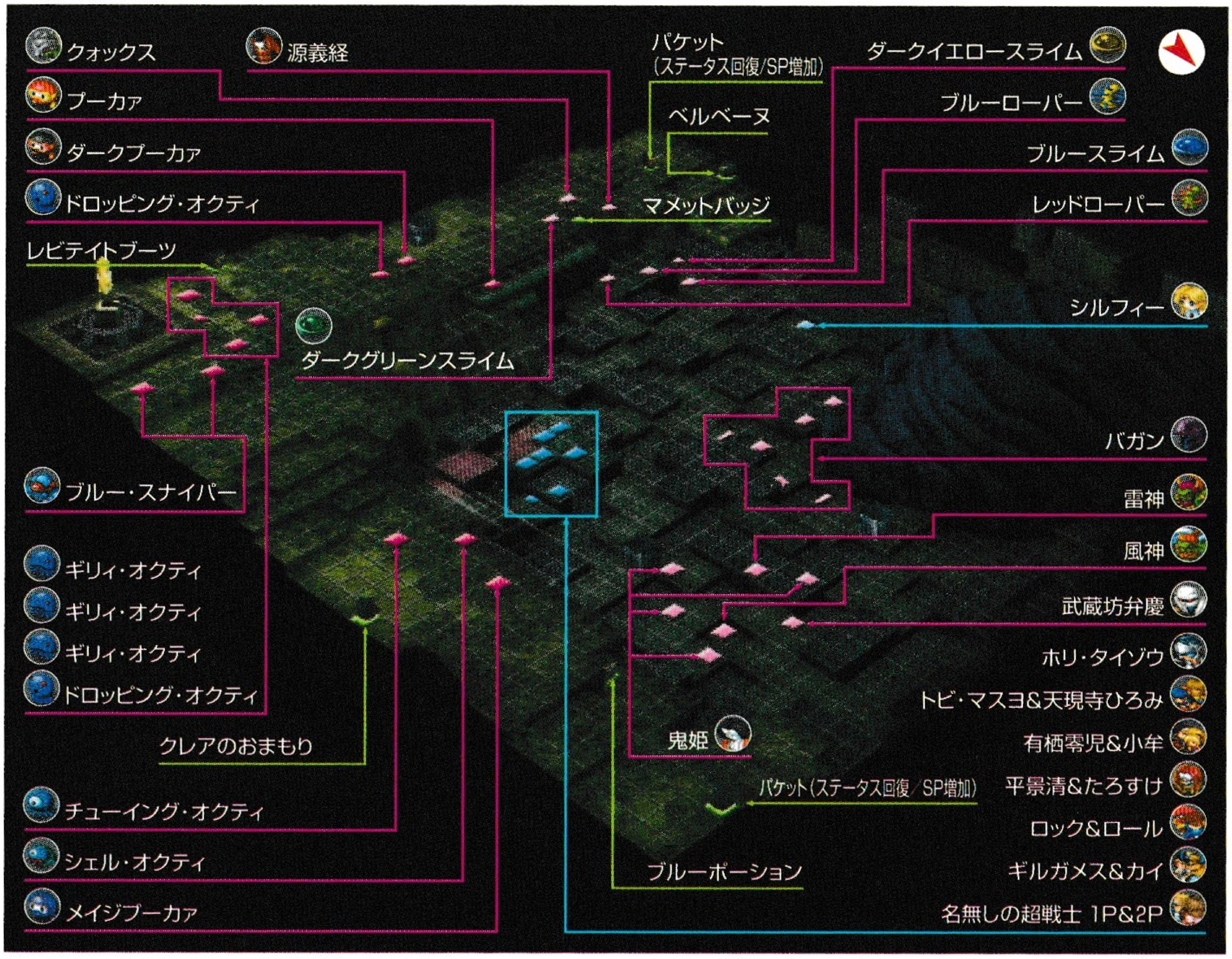
魍魎界
地下要塞バラデューク・ブルー・ウォームの巣

Story

合流を果たした零児たちは、魔界村に通じるという地下要塞バラデュークの最深部に侵入した。そこで見つけたのは、成長をし続けるブルー・ウォーム。その成長を止めようと考えたそのとき、多数の敵が姿を現した！

map

味方初期配置　敵初期配置　味方増援　敵増援　アイテム　ユニット配置可能マス



敵データ

Enemy

ユニット名	Lv	HP	MP	攻撃数	攻撃力	防御力	EXP	お金	属性防御 物	熱	冷	電	気	魔	E	取得アイテム KO時	エリアルボーナス
ギリィ・オクティ ×3	30	3230	34	8	131	127	150	50	→	→	→	→	↓	→	↓	ローズジストS	ローズジスト
ドロッピング・オクティ	30	3430	34	8	139	137	150	50	→	→	→	→	→	→	↓	ローズジストS	ローズジスト
ブルー・スナイパー ×2	30	4230	74	7	155	135	200	50	→	↑	↑	↑	↓	↓	↓	回復薬・中	回復薬・小
プーカァ	30	3130	79	8	117	121	150	50	↓	→	→	→	→	→	→	フィッツポテト	フィッツポテト
ダークプーカァ	30	3530	128	9	126	132	150	50	↓	→	→	→	→	↑	→	フィッツポテト	フィッツポテト
ドロッピング・オクティ	30	3430	34	8	139	137	150	50	→	→	→	→	→	→	↓	ローズジストS	ローズジスト
メイジプーカァ	30	3330	118	9	122	128	150	50	↓	→	→	→	→	↑	→	フィッツポテト	フィッツポテト
シェル・オクティ	30	4530	34	8	137	163	200	50	↑	↑	→	→	↓	↓	↓	ローズジストS	ローズジスト
チューイング・オクティ	30	3330	34	8	135	131	150	50	→	→	→	→	→	↑	↓	ローズジストS	ローズジスト
鬼姫 ×4	30	4180	91	7	139	126	150	50	→	→	↓	→	↑	↑	↓	フィッツシェイク	フィッツシェイク
雷神	32	4670	164	7	144	148	200	50	→	→	→	↑	↑	↑	↓	回復薬・中	回復薬・小
風神	32	4670	179	7	144	148	200	50	→	→	↑	→	↑	↑	↓	回復薬・中	回復薬・小
武蔵坊弁慶	33	7240	85	6	160	180	350	150	↑	↑	→	→	↑	→	↓	ゴージャスマント	おにぎり
源義経	34	6510	291	6	185	163	350	250	↑	↑	→	→	↑	→	↓	ＤＸバッジ	おにぎり
ダークイエロースライム	30	3630	76	7	124	137	150	50	→	↓	↓	→	↓	↑	→	アクアジストS	アクアジスト
ブルースライム	30	3430	68	7	117	129	150	50	→	↓	↓	→	↓	→	↓	アクアジストS	アクアジスト
ブルーローパー	30	4630	44	7	153	171	150	50	↑	↓	↓	↑	→	↓	→	回復薬・中	解毒剤
レッドローパー	30	4230	43	7	148	166	150	50	↑	↓	↓	↑	→	↓	→	回復薬・中	解毒剤
ダークグリーンスライム	30	3580	70	7	121	133	150	50	→	↓	↓	→	↓	↑	→	アクアジストS	アクアジスト
クォックス	34	6310	73	7	174	169	350	50	↑	↑	↓	→	↓	↑	↓	ジューシービーフ	アクアジスト
バガン ×6	30	3730	30	7	133	141	200	50	↑	→	→	→	↓	↓	↓	パナシーアボトル	メディスンボトル

勝敗条件

1【勝利】ホリ・タイゾウがディフレクターに隣接する
【敗北】ホリ・タイゾウが戦闘不能
2【勝利】敵の全滅
【敗北】味方の全滅

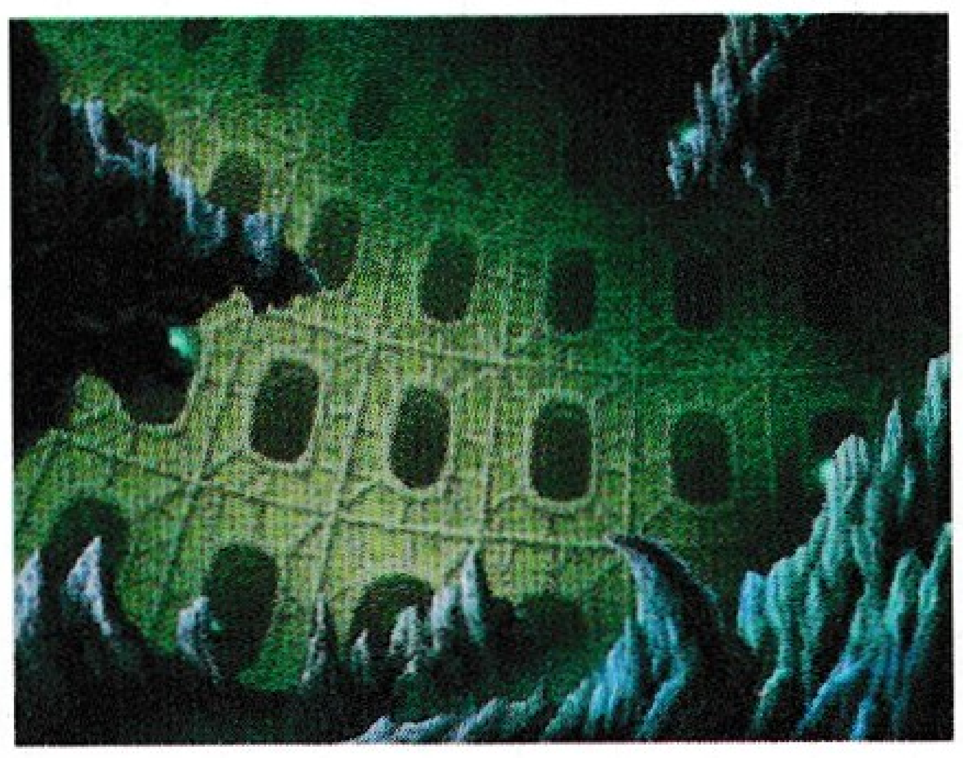
フローチャート

- START
- 敵の残数を10体以下にする
- 【味方増援】シルフィー登場
- 【敵増援】武蔵坊弁慶など登場
- 敵の残数を12体以下にする
- 【敵増援】源義経登場
- ホリ・タイゾウを『ディフレクター』に隣接させる
- 【敵増援】バガン登場
- 【勝敗条件】**2**に変更
- 敵を全滅する
- STAGE CLEAR

※ 武蔵坊弁慶、源義経、クォックスはHPが０になると撤退する。

会話イベント

- 武蔵坊弁慶撤退
- 源義経撤退
- クォックス撤退



攻略ポイント1　POINT-01

出現する敵を順次撃破！

勝利条件は「ホリ・タイゾウがディフレクターに隣接する」だが、隣接すると新たな敵が現れ、結局すべての敵を倒すことになる。隣接するまでの制限STAGE PHASEはないので、ホリ・タイゾウも戦闘に参加させ、まずは敵の殲滅に取りかかろう。



⬅敵は次々と近づいてくるが、それほど強敵ではない。戦力を分散させずに１体ずつ攻撃すれば、簡単に撃破できる。

攻略ポイント2　POINT-02

敵を一掃したらディフレクターを破壊

ディフレクターを破壊すると、バガンが６体出現する。ほかの敵同様、数的優位を崩さなければ苦戦しないが、先に出現していた敵と合流されると多少やっかいだ。ホリ・タイゾウをディフレクターに隣接させるのは、すべての敵を倒してからにすること。



➡ホリ・タイゾウをディフレクターに隣接させる場合も、単独で行動するのではなく、ほかのユニットと一緒に向かわせよう。

ENEMY PICK UP!



源義経

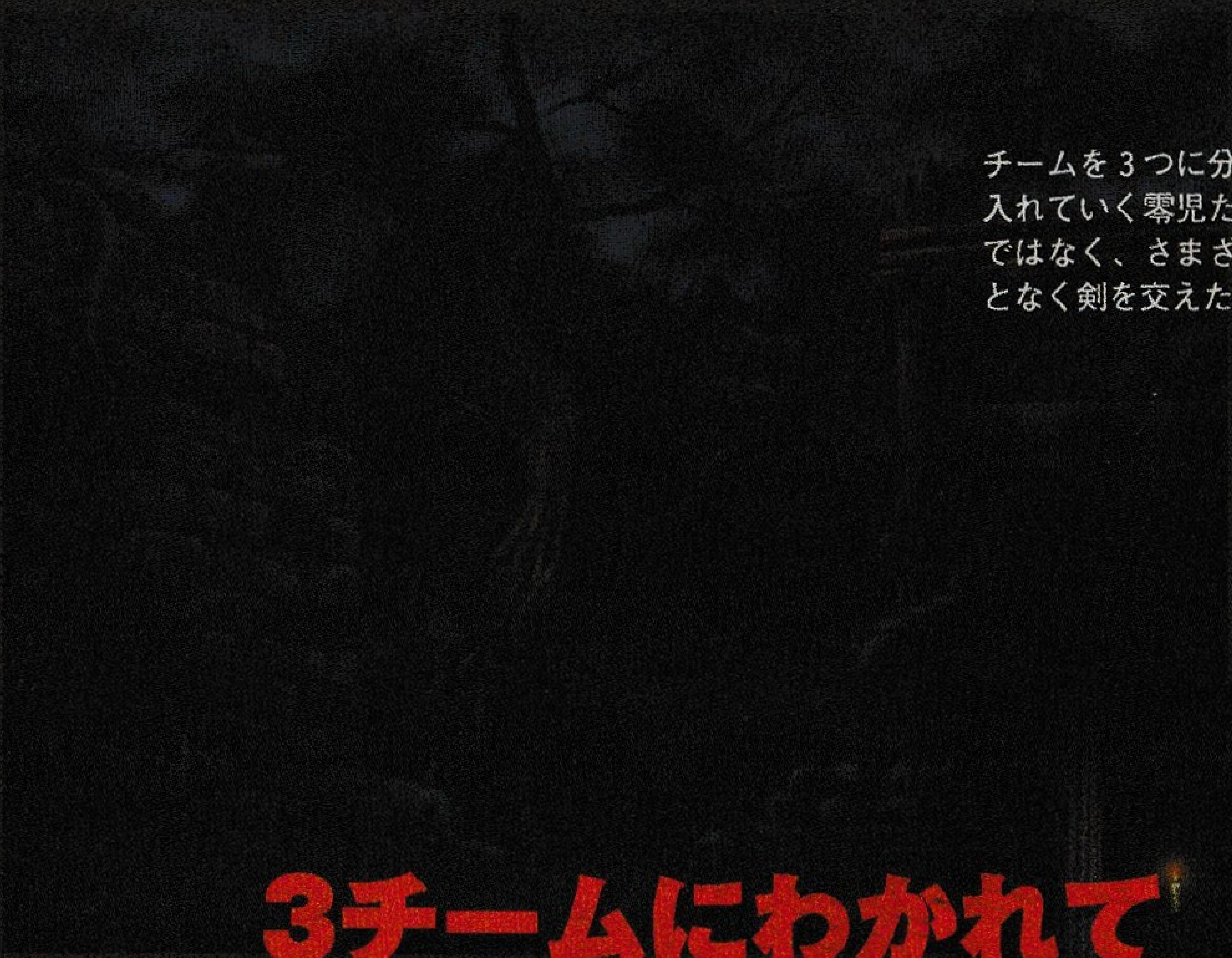
Lvが34と高いため、攻撃をしてもなかなかダメージを与えられない。長期戦になるので、少ないユニットで攻撃をしかけるのではなく、味方の集団の近くまでおびき寄せて全員で攻撃すること。



⬆接近してくるまではほかの敵を撃破し続けるのだ。

戦いはさらに激化!! 舞台は魔界村、ドルアーガの塔

魔界村に到達した零児たち。いよいよ敵陣へと攻め込むときがきた！
今後、ストーリーはどのような展開を見せるのか……。



魔界村

チームを3つに分け、悪魔の巣窟・魔界村に足を踏み入れていく零児たち。復活した魔界村には、悪魔だけではなく、さまざまな強敵たちが集結していた。幾度となく剣を交えた沙夜も現れ、襲いかかってくる——。



3チームにわかれて悪魔の巣に突撃

魔像の地、地底湖と、奥へ奥へと進む一行。頼朝軍や爆田軍団の兵たちがその行く手を阻む。そして現れた魔王アスタロト。玉座の間でアスタロト、超魔王ネビロスと対峙する！





ドルアーガの塔

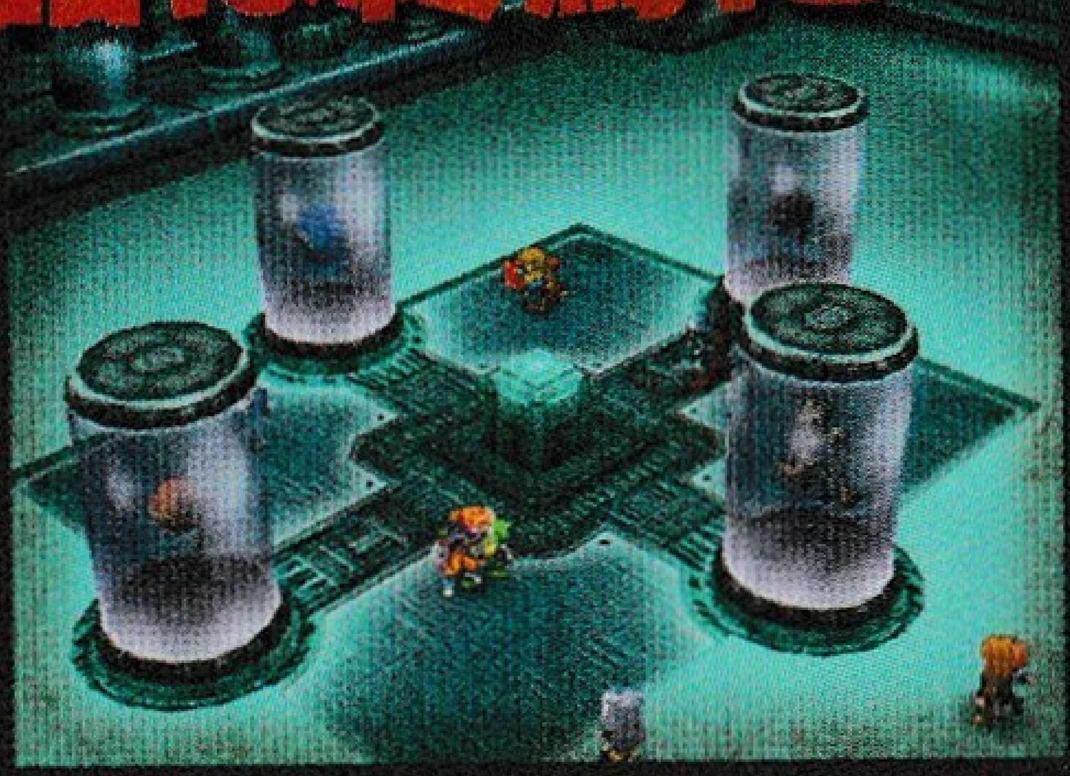
甦るドルアーガの塔 目指すは59階――

次に辿り着いた場所は、不気味にそびえ立つドルアーガの塔だった。かつてギルとドルアーガが戦った59階で、再び悪魔ドルアーガとの死闘が繰り広げられる。





数々のライバルたちを撃破し物語は終焉に……



空中戦艦バルログ

その後、上空からドルアーガの塔を攻撃する戦艦が現れた。冥王グランドマスターの空中戦艦バルログ。今、この戦艦の指揮を執っていたのは、ベガだった――。



そして、???へ――

サイコロ道場で一獲千金!?

Column

強力なアイテムを購入しようにも資金がなければ始まらない。ぜひともサイコロ道場を訪れてお金を増やそう！

■お金を増やして強力なアイテムを入手しよう！

サイコロ道場で賭博をやるには、第８話の戦闘前の選択肢で「２つの生命反応の方へ行く」を選び、有栖零児＆小牟を第９話に登場させる必要がある。第８話に有栖零児＆小牟を登場させてしまうと、サイコロ道場には行けないのだ。サイコロ道場では、丁半勝負と一番勝負のふたつの賭博で遊ぶことができる。ルールを理解して、自分に合ったほうを選んでお金を儲けよう。



←丁半勝負では、勝つほど賭け金が上がるが、負ければその分減ってしまう。やめどきを見極めよう。

丁半勝負

- 丁（偶数）か半（奇数）か、サイコロの目を当てる
- 当たる確率は1/2
- 賭け金は固定で、当たれば4回連続で勝負できる
- 勝てば賭け金が2倍になる

ふたつのサイコロの合計が丁（偶数）か半（奇数）かを当てる勝負。賭け金は固定で、最低金額は1000だ。勝てば賭けた金額が倍になる。また、丁半勝負は４回連続で遊ぶことができ、その４回の勝負のなかで勝てば、賭け金が1000、2000、5000、10000と増えていく。なお、勝負は途中でやめることもできる。

一番勝負

- ゾロ目が出れば勝ち、それ以外なら負け
- 当たる確率は1/6
- 賭け金は自由で、一発勝負
- 「1、1（ピンゾロ）」で勝てば賭け金が10倍に、「1、1」以外で勝てば賭け金が5倍になる

ふたつのサイコロを振り、ゾロ目（１と１、２と２、３と３、４と４、５と５、６と６）が出れば勝利という、単純なルールの一発勝負が楽しめる。賭け金は自由に設定でき、最低金額は100だ。ピンゾロと呼ばれる１と１が出ると、賭け金が10倍に、そのほかのゾロ目が出れば、賭け金が５倍になる。

一番勝負の活用法

所持金が100以下になると、サイコロ道場で遊ぶことはできなくなる。所持金1050のときに丁半勝負で負けると、所持金が一気に50になり、その時点で遊べなくなるのだ。そんなときは100から賭けられる一番勝負を行おう。当たる確率は低いが、何度も勝負すれば、思った以上に勝てるのだ。所持金が少ないときは、文字通り、一番勝負に賭けてみよう。



←賭け金が10倍になる1と1の組み合わせ"ピンゾロ"が出ることも多い。

コラム



chapter _ ARTWORKS 04
アートワークス



有栖零児＆小牟

Character CG Collection キャラクターCG

各話のタイトルとともに表示される美麗なキャラクターグラフィック。そのすべてがここに集結！　繊細なタッチで描かれているヒーロー＆ヒロインの姿を、じっくりと堪能してほしい。



アーサー



キング&フェリシア



風間仁



キャプテンコマンドー



ギルガメス&カイ





クロノア&ガンツ

ケン・マスターズ



KOS-MOS



シオン＆M.O.M.O.



島津英雄＆水無月響子



スタン&ルーティ



平景清&たろすけ



タキ



春麗



デミトリ=マキシモフ



名無しの超戦士1P
&
2P



トビ・マスヨ
&
天現寺ひろみ



飛竜



ブルース&レジーナ



ベラボーマン
&
ワンダーモモ



ホリ・タイゾウ



御剣平四郎



リュウ



モリガン＝アーンスランド



レイレイ＆凰鈴



ロック＆ロール



ワルキューレ



沙夜

オリジナル

有栖零児

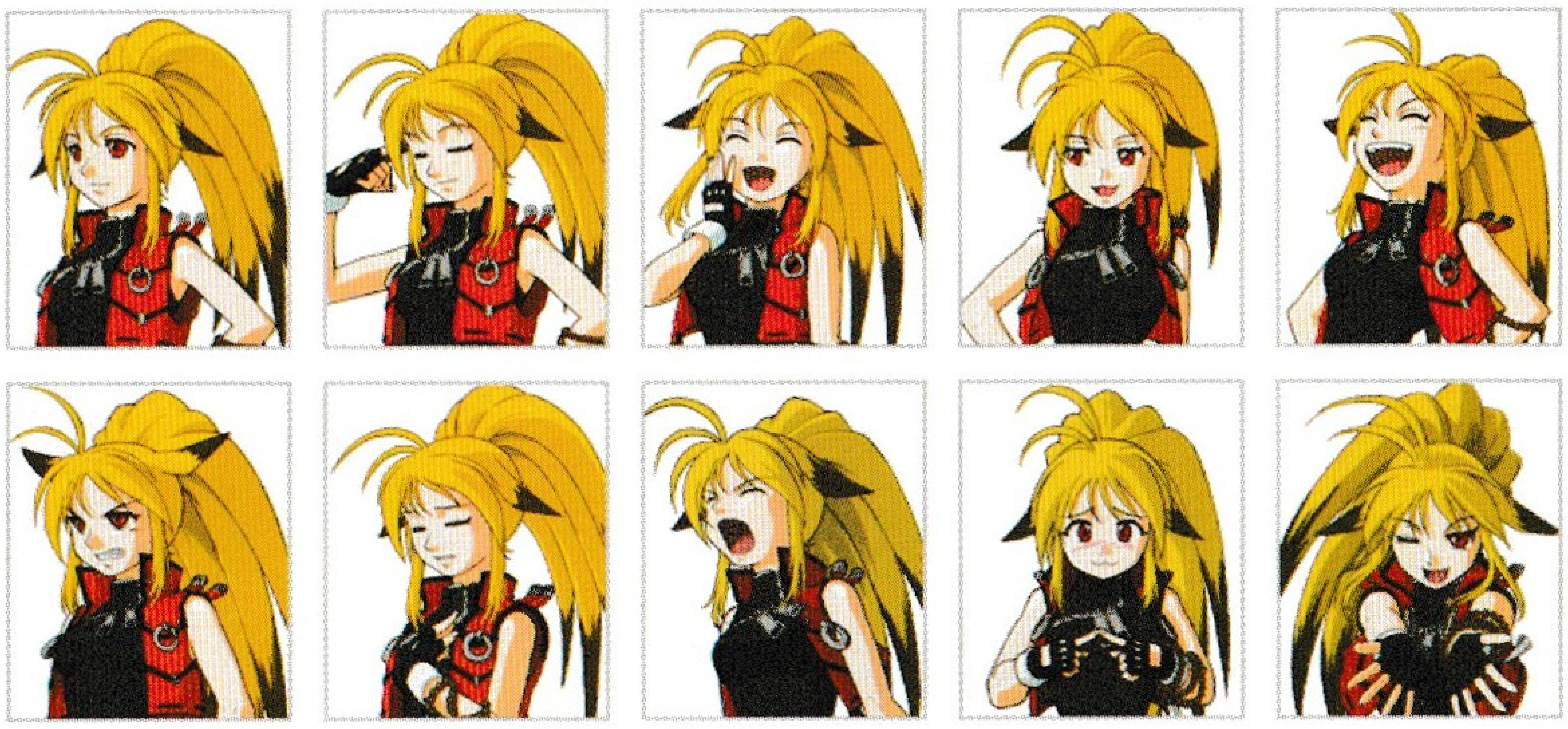


Face & Action Collection フェイス&アクション

本作に登場するキャラクターは、実に表情豊かだ。そのさまざまな表情は、ストーリーを色鮮やかに彩ってくれる。ここではメインのキャラクターたちの表情を一挙に掲載する。各キャラクターの表情を見比べてみよう。

オリジナル

小牟



沙夜



ヴァンパイアシリーズ

カプコン

デミトリ＝マキシモフ



ヴァンパイアシリーズ

フェリシア



モリガン＝アーンスランド



リリス



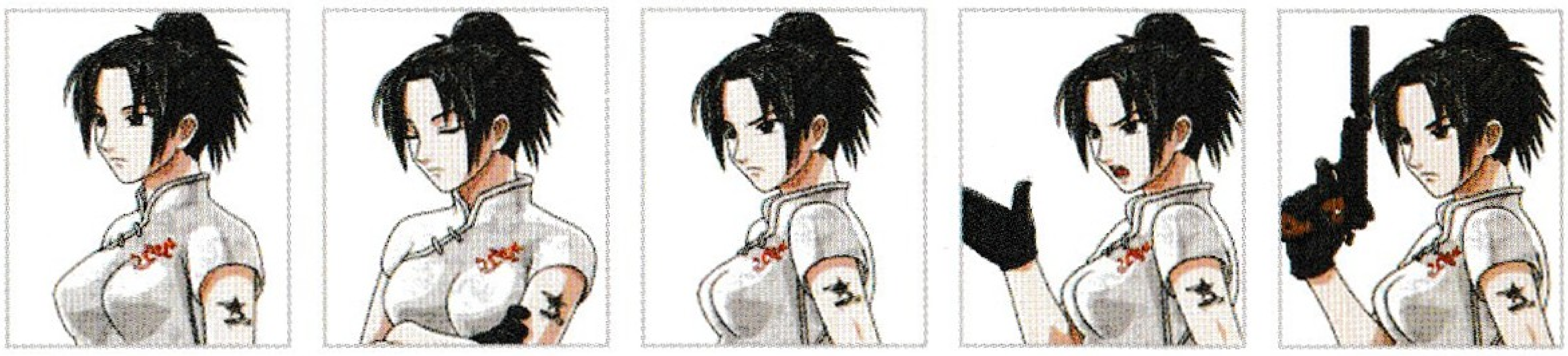
レイレイ



カプコン

ガンサバイバー4

鳳鈴



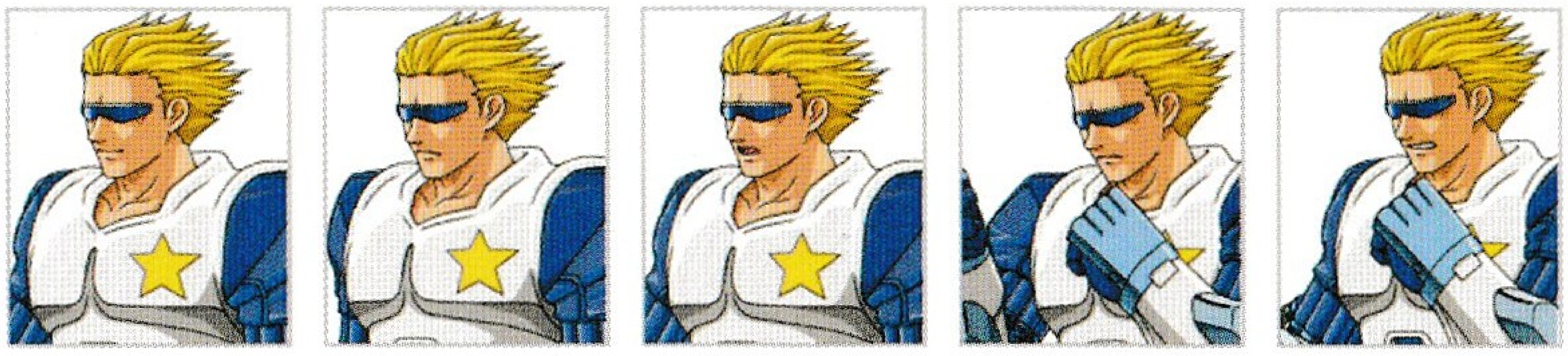
ブルース・マッギャヴァン



カプコン

キャプテンコマンドー

キャプテンコマンドー



翔

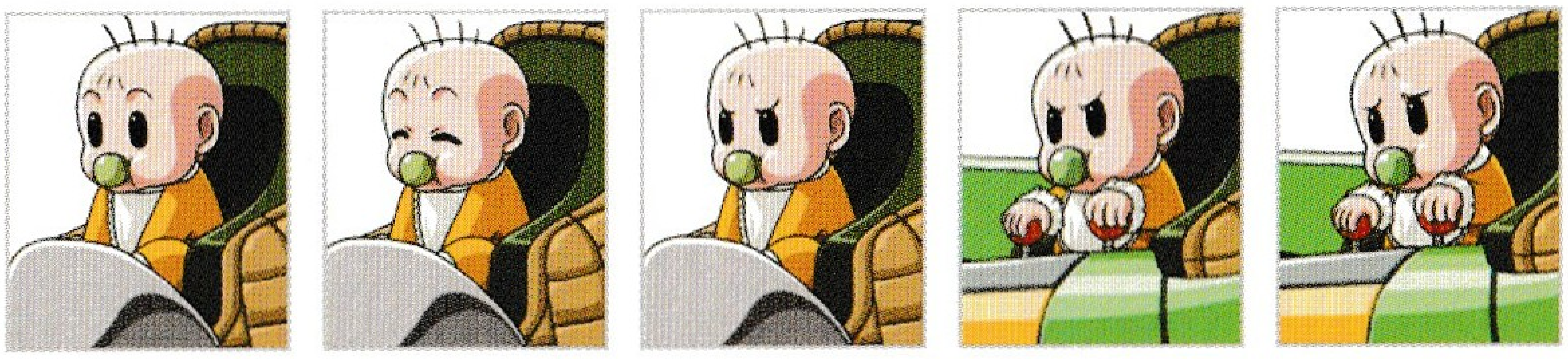


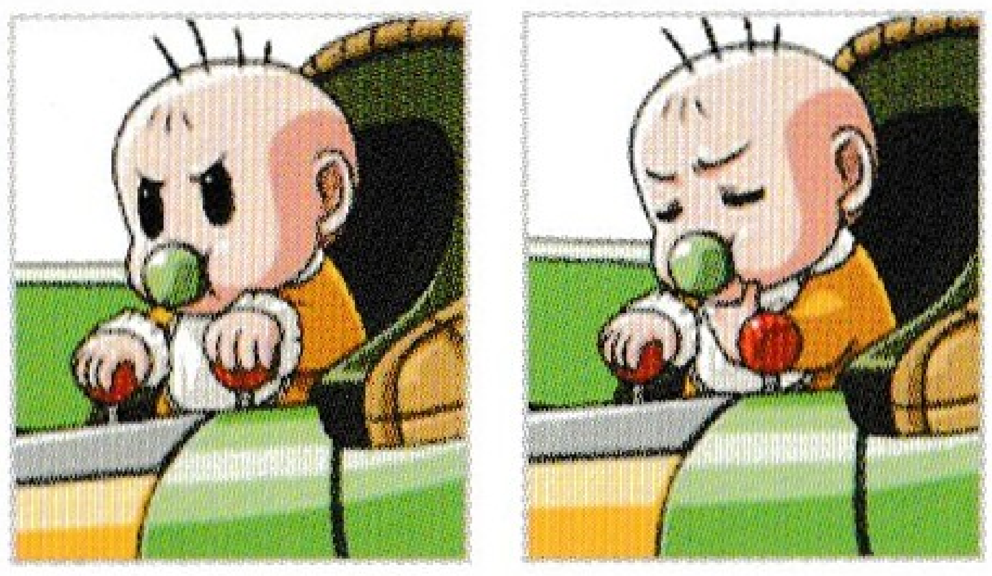
カプコン

キャプテンコマンドー

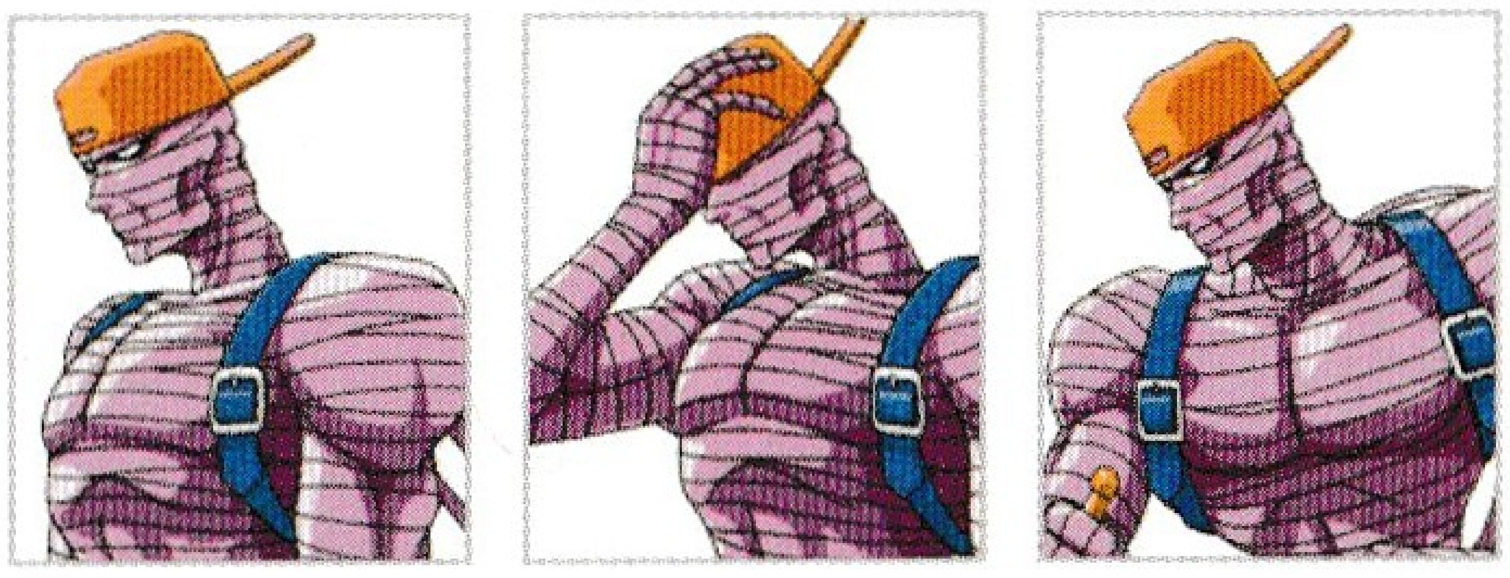
カプコン

フーバー





ジェネティー



クロノアヒーローズ

ナムコ

ガンツ



クロノア



源平討魔伝

ナムコ

平景清



ストライダー飛竜シリーズ

カプコン

飛竜



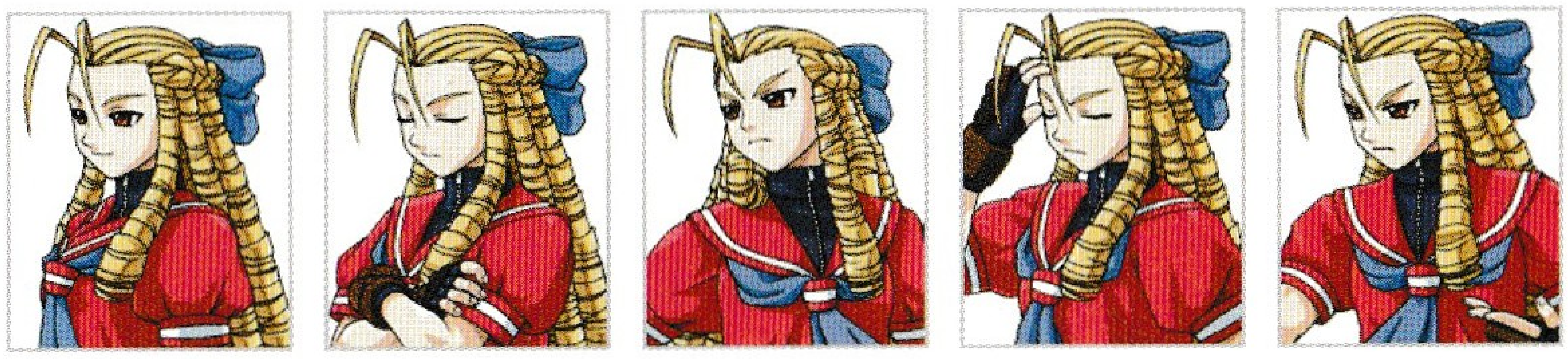
ストリートファイターシリーズ

カプコン

春日野さくら

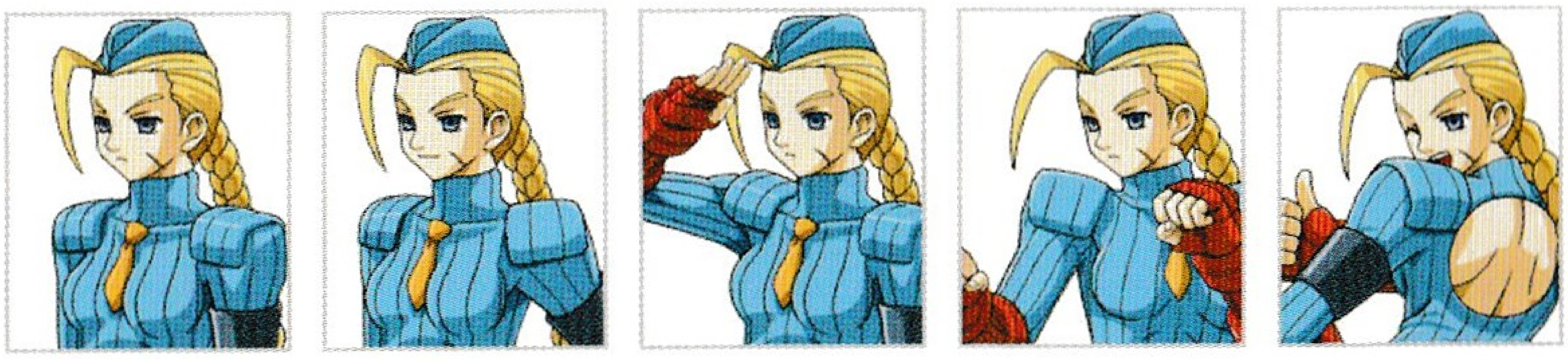


神月かりん



ストリートファイターシリーズ

キャミィ



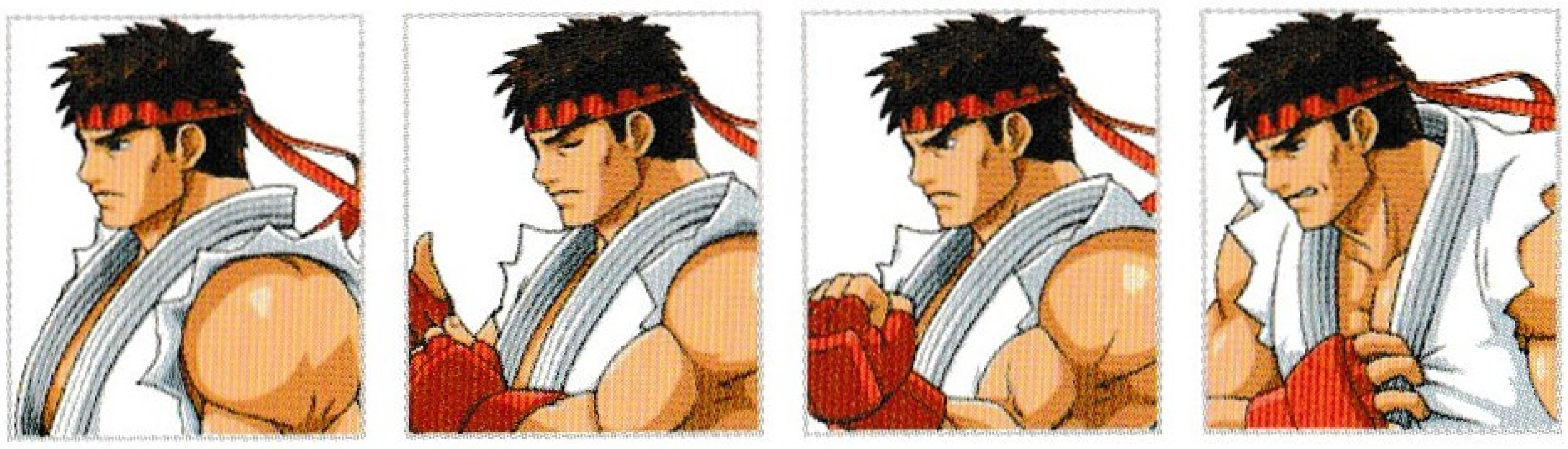
ケン・マスターズ



春麗



リュウ



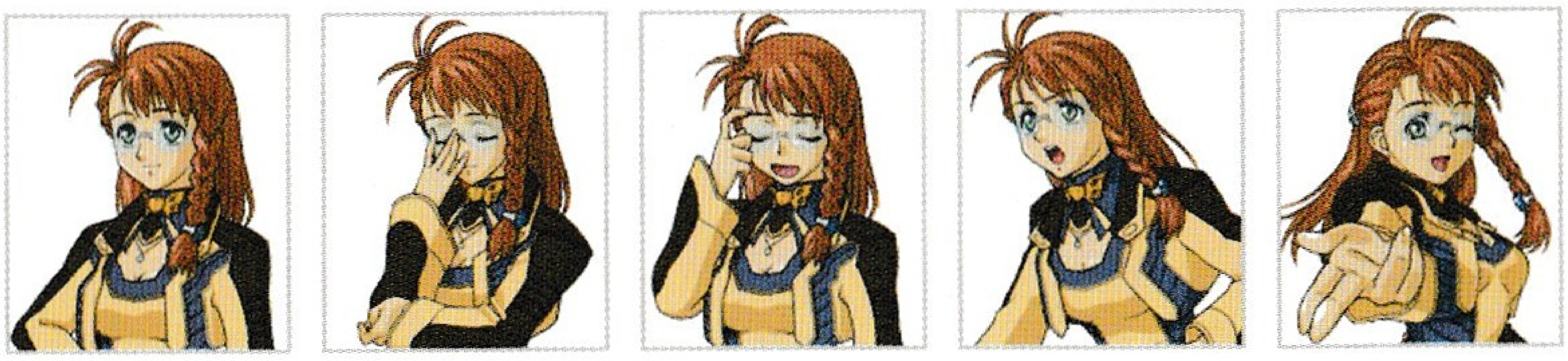
ローズ



カプコン

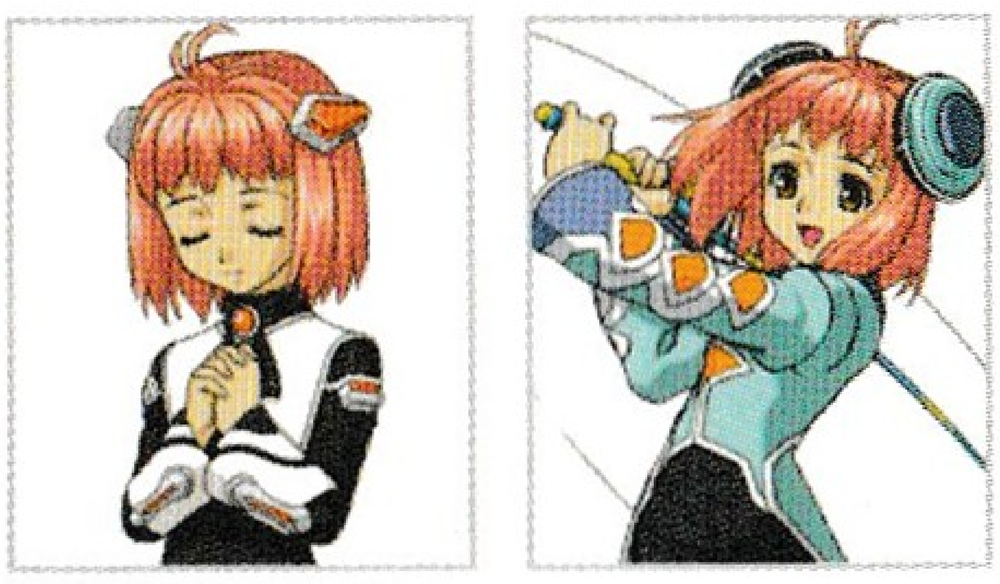
ゼノサーガ エピソードI 〈力への意志〉

シオン・ウヅキ



M.O.M.O.





KOS-MOS



ナムコ

ソウルキャリバーII
ナムコ

タキ




御剣平四郎



超絶倫人ベラボーマン
ナムコ

ベラボーマン

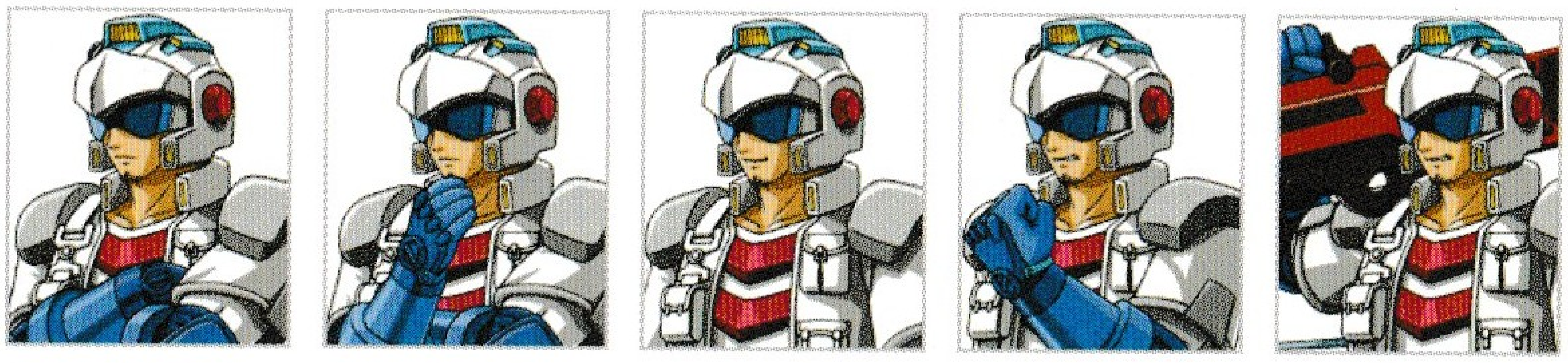


わや姫



ディグダグ
ナムコ

ホリ・タイゾウ



ディノクライシスシリーズ
カプコン

レジーナ

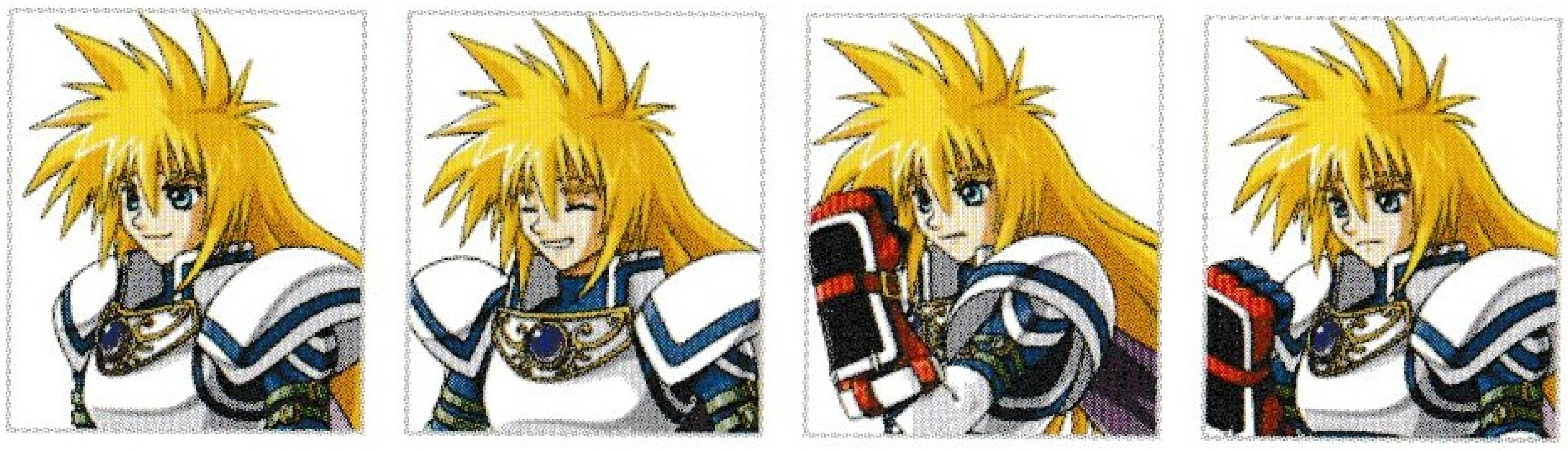


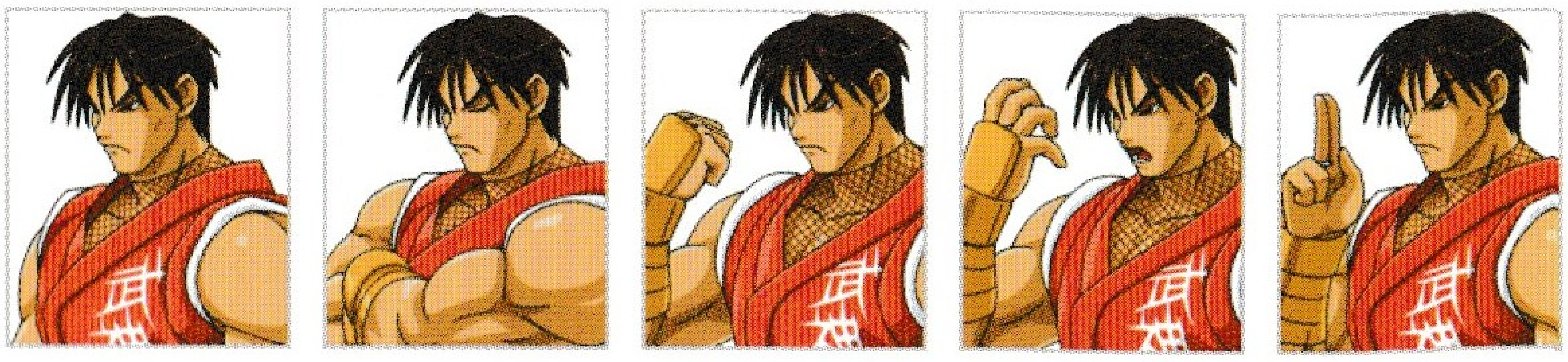
テイルズ オブ デスティニー
ナムコ

ルーティ・カトレット




スタン・エルロン



鉄拳シリーズ ナムコ	風間仁	
	キング	
	三島平八	
ドルアーガの塔 ナムコ	ギルガメス	
	カイ	
バーニングフォース ナムコ	天現寺ひろみ	
バラデューク ナムコ	トビ・マスヨ	
ファイナルファイト カプコン	凱	

ファイナルファイト
カプコン

マイク・ハガー



魔界村シリーズ
カプコン

アーサー



燃えろ！ジャスティス学園
カプコン

島津英雄



水無月響子



妖怪道中記
ナムコ

たろすけ



ロストワールド
カプコン

シルフィー



名無しの超戦士1P



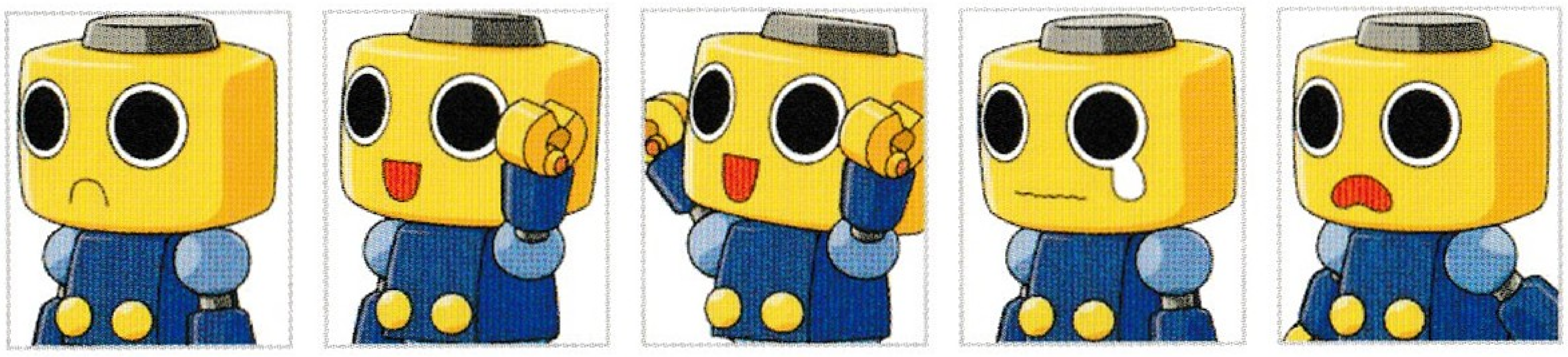
名無しの超戦士2P



ロックマンDASHシリーズ

カプコン

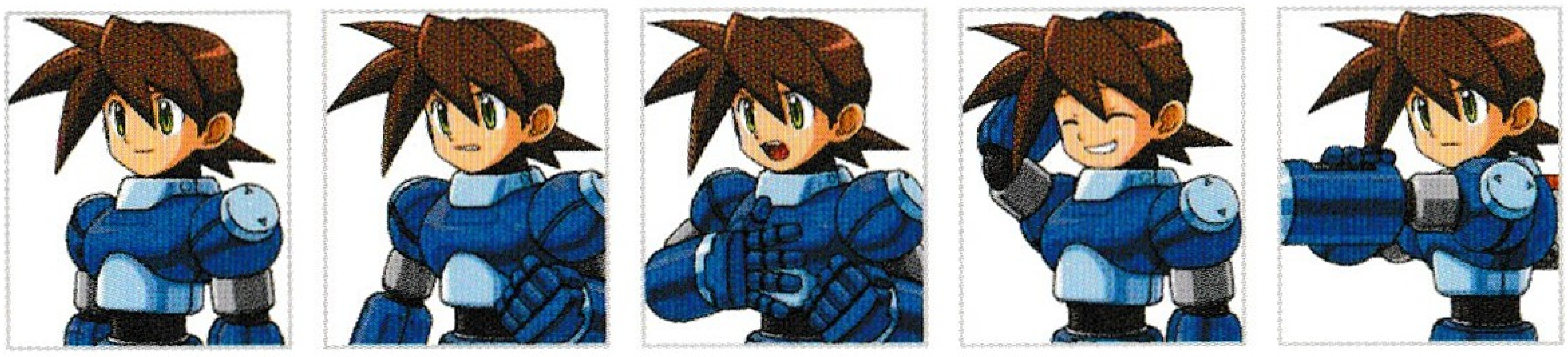
コブン



トロン・ボーン



ロック・
ヴォルナット



ロール・
キャスケット



ワルキューレの伝説

ナムコ

ワルキューレ

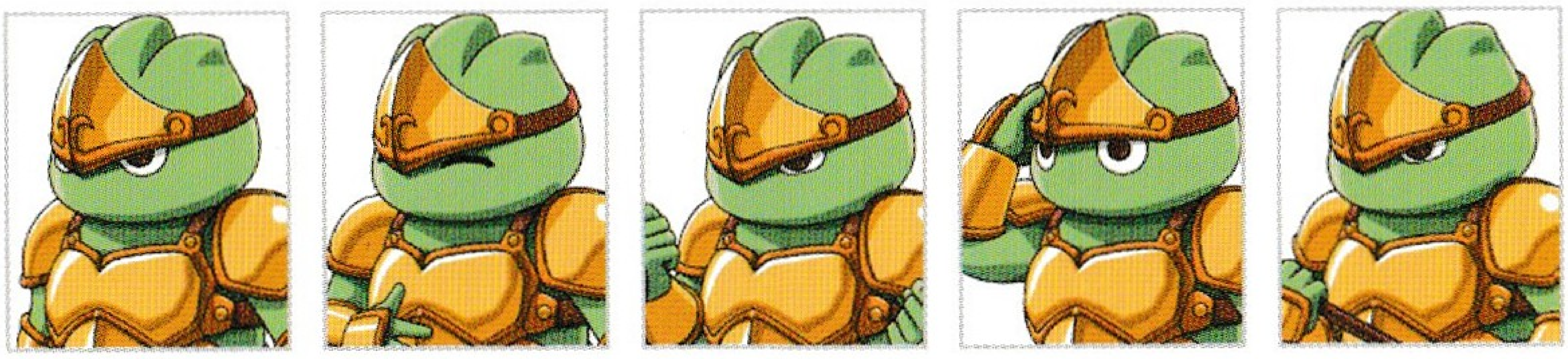




サビーヌ



クリノ・
サンドラ

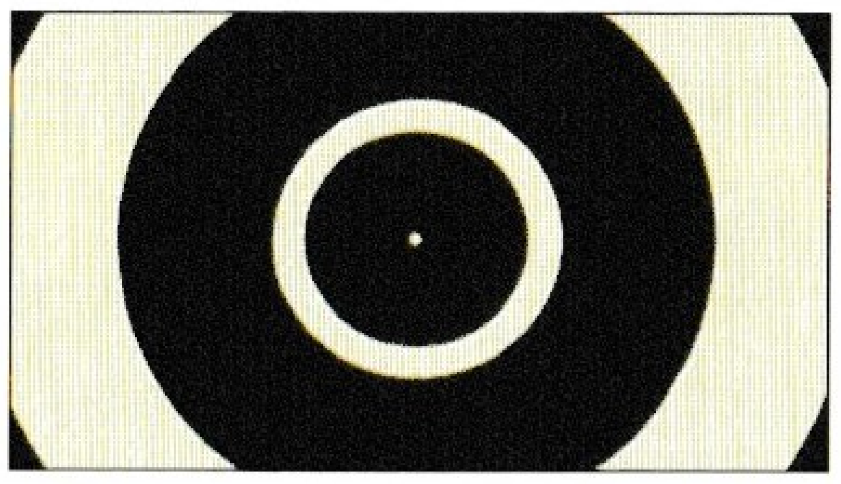
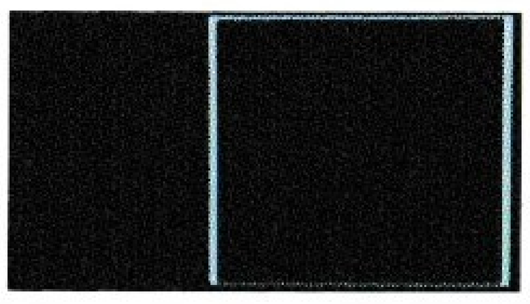
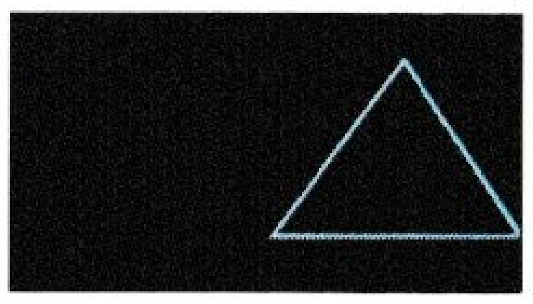
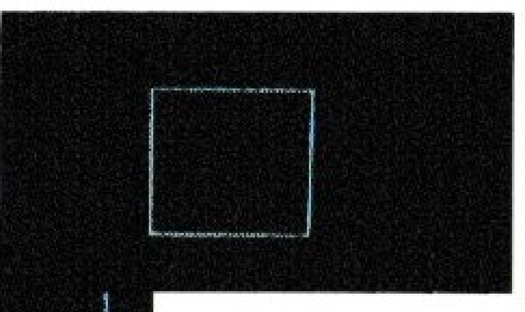
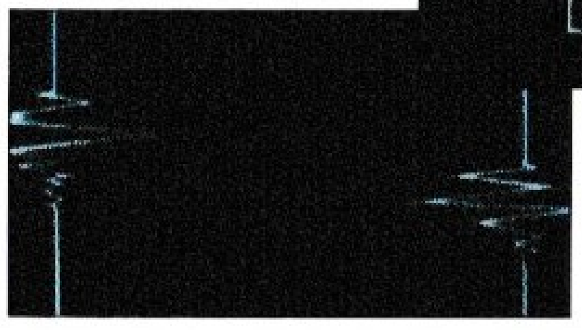


ワンダーモモ

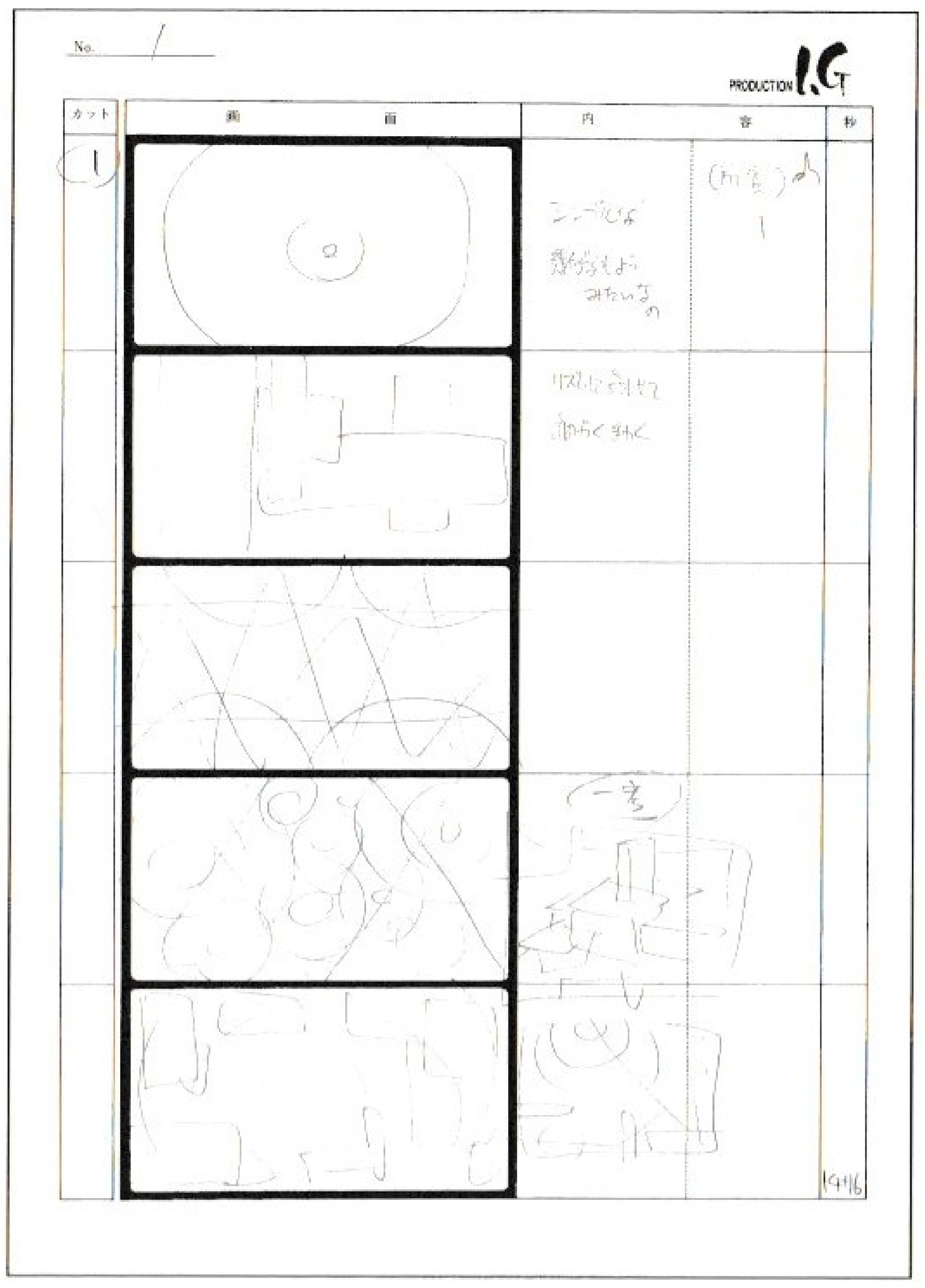
ナムコ

ワンダーモモ



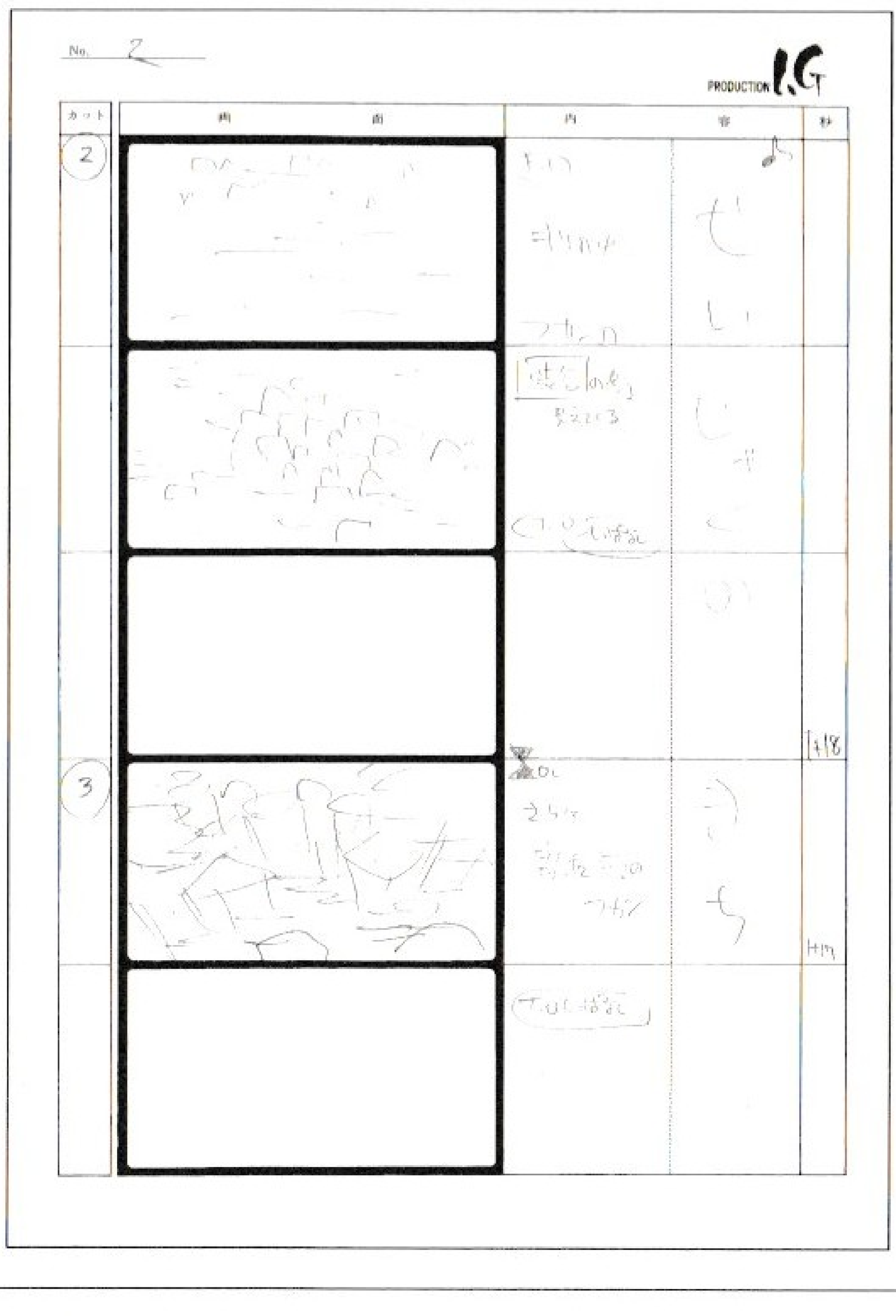
冒頭を飾るのは、さまざまな幾何学的な模様だ。
何かが胎動するようなその様は、始まりを予感させる。

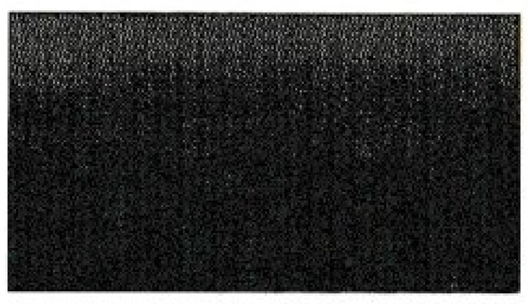
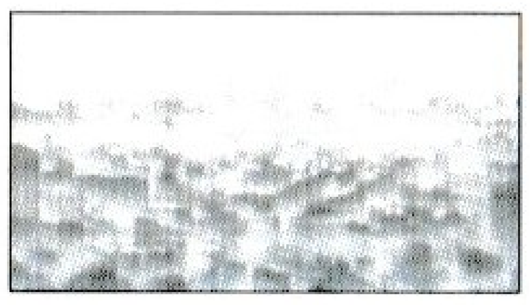
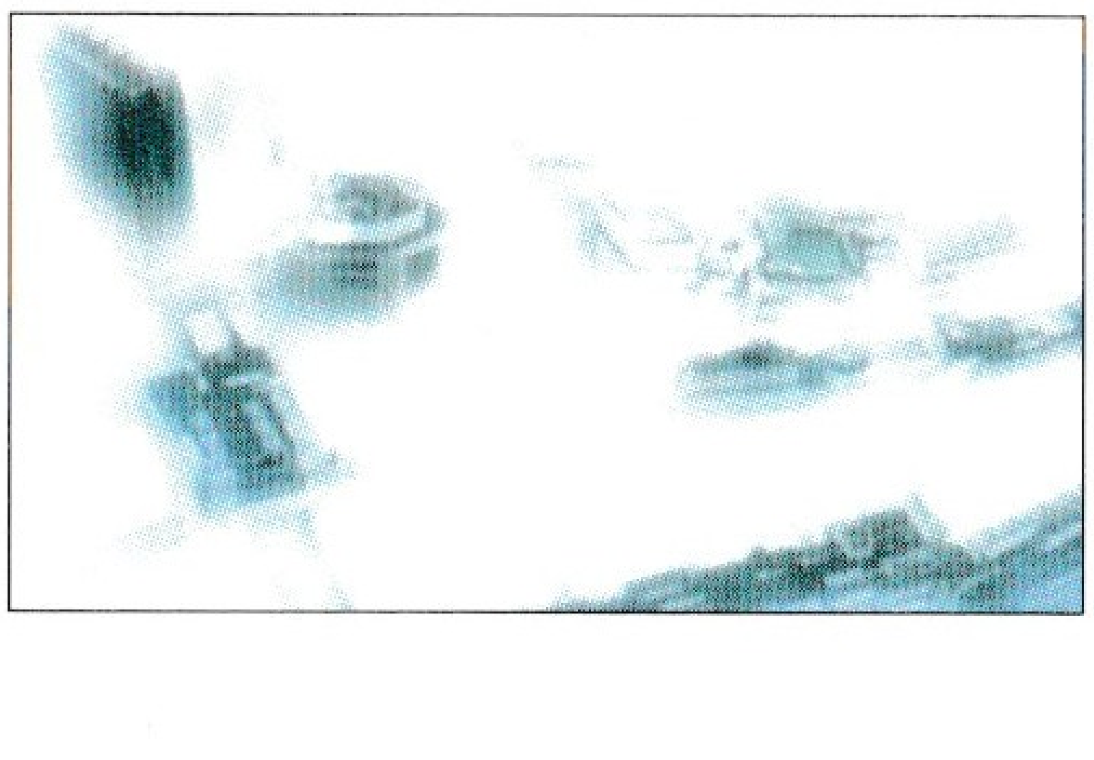




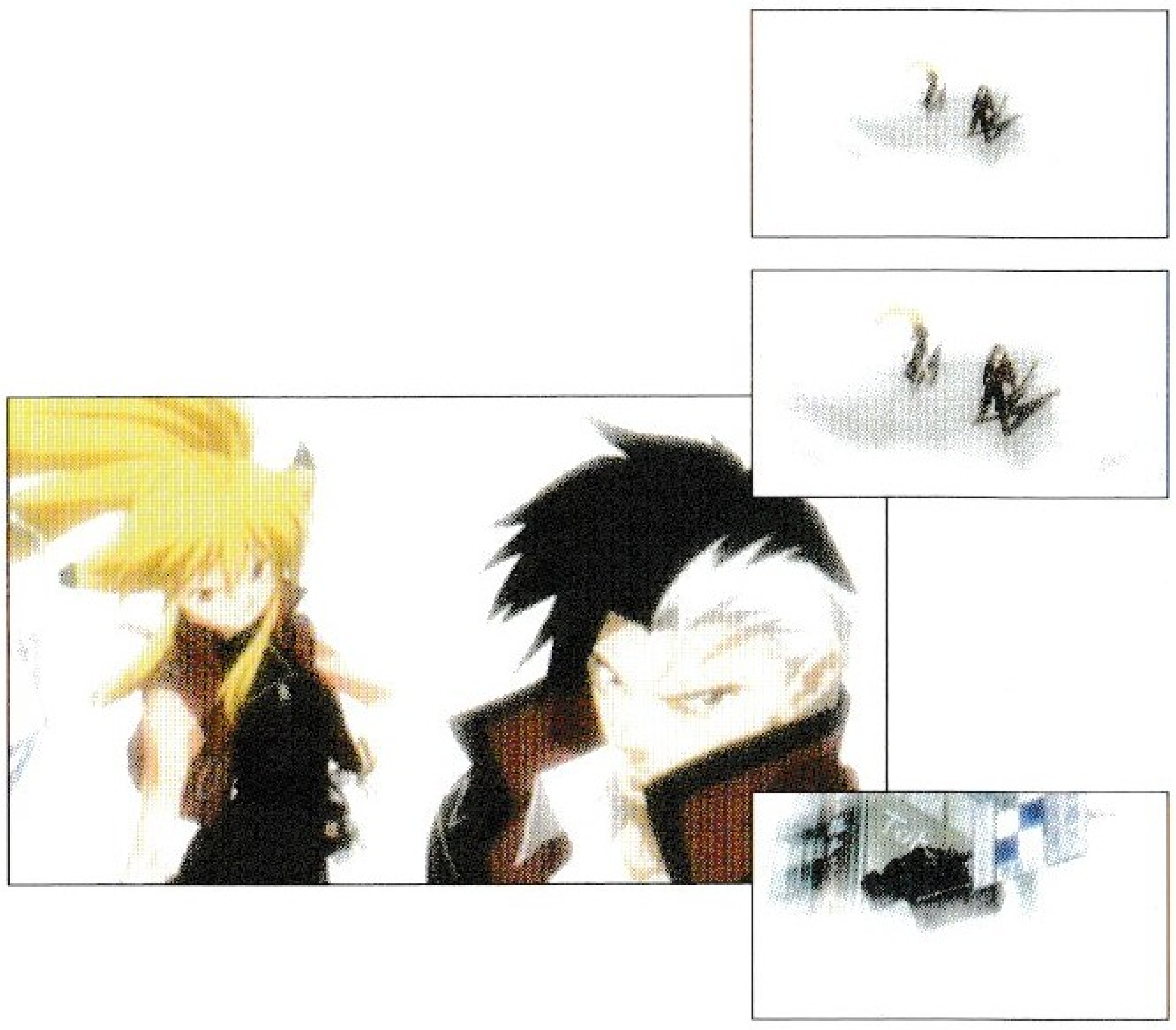
Opening Continuity Collection オープニング絵コンテ

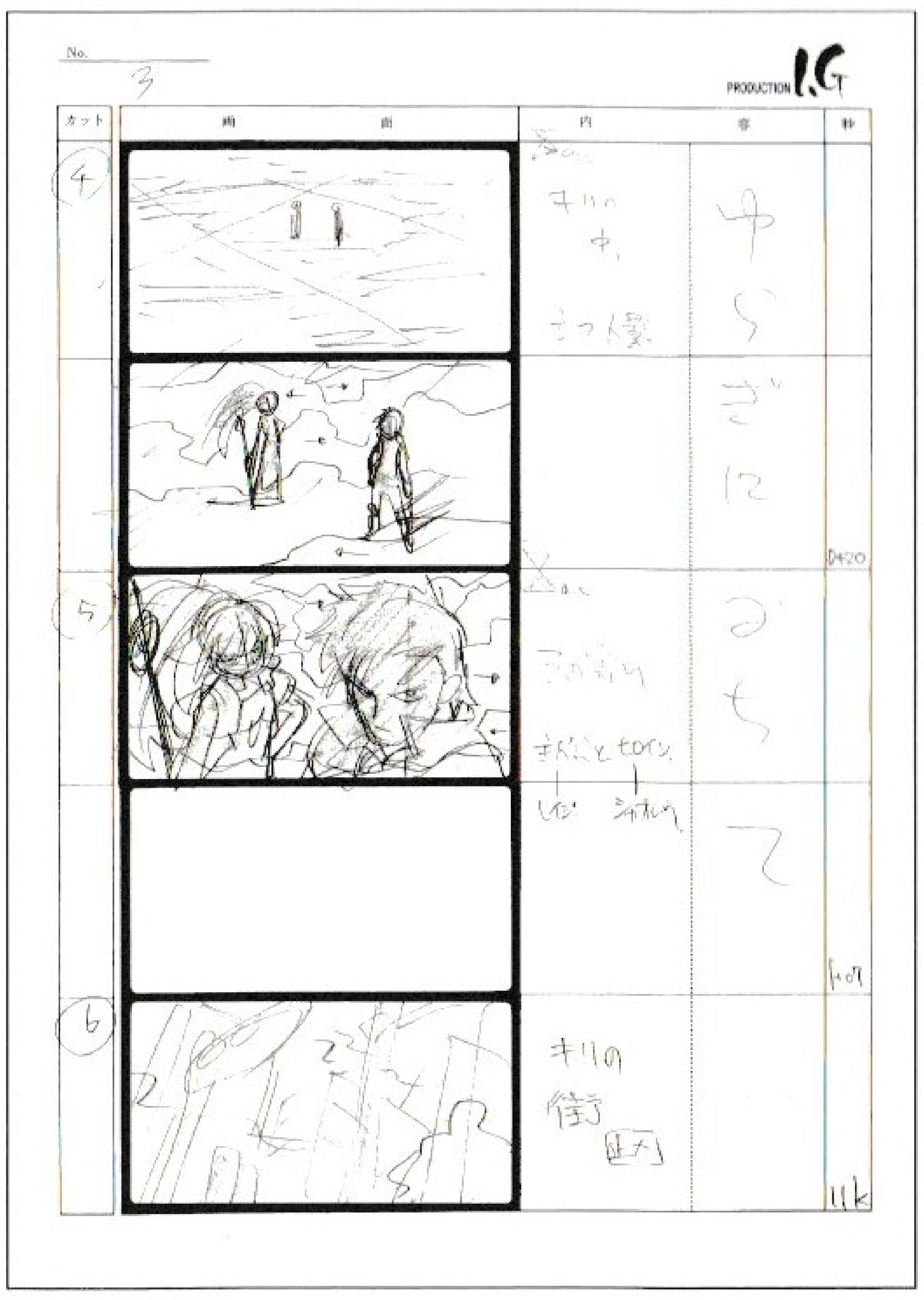
登場キャラクターが躍動的に描かれているオープニングムービー。制作担当は、いまやハリウッド作品をも手掛けるプロダクション I.Gだ。指定も細かく入れられたその絵コンテを、実際の画像とともに紹介しよう。



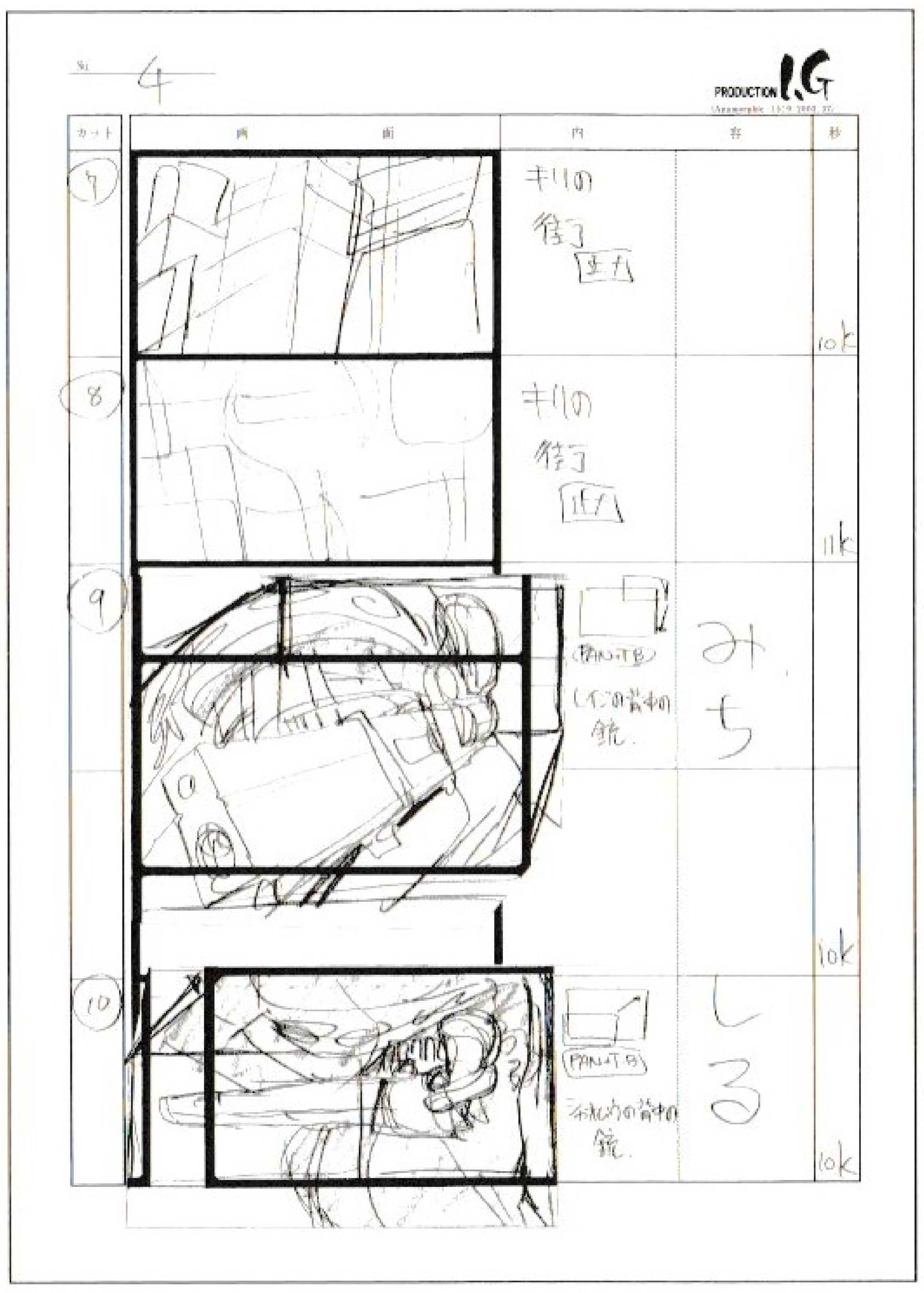




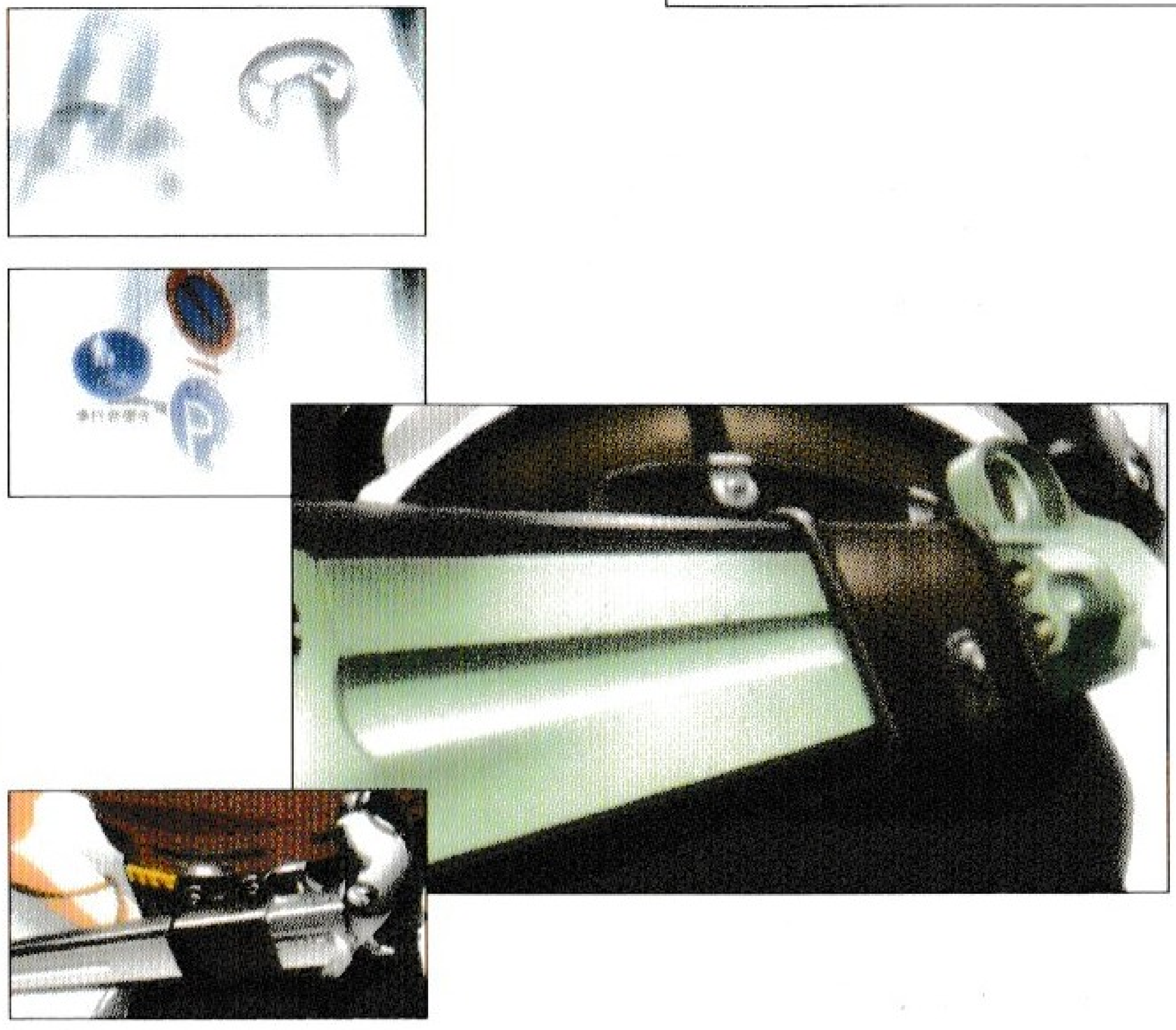
絵コンテには、オープニングテーマの歌詞が記されている。
音と絵の合致なくして、真の完成はありえない。





霧のなかに雄々しくたたずむ零児と小牟。絵コンテには
立ちこめる霧が流れていく方向の指示が入っている。

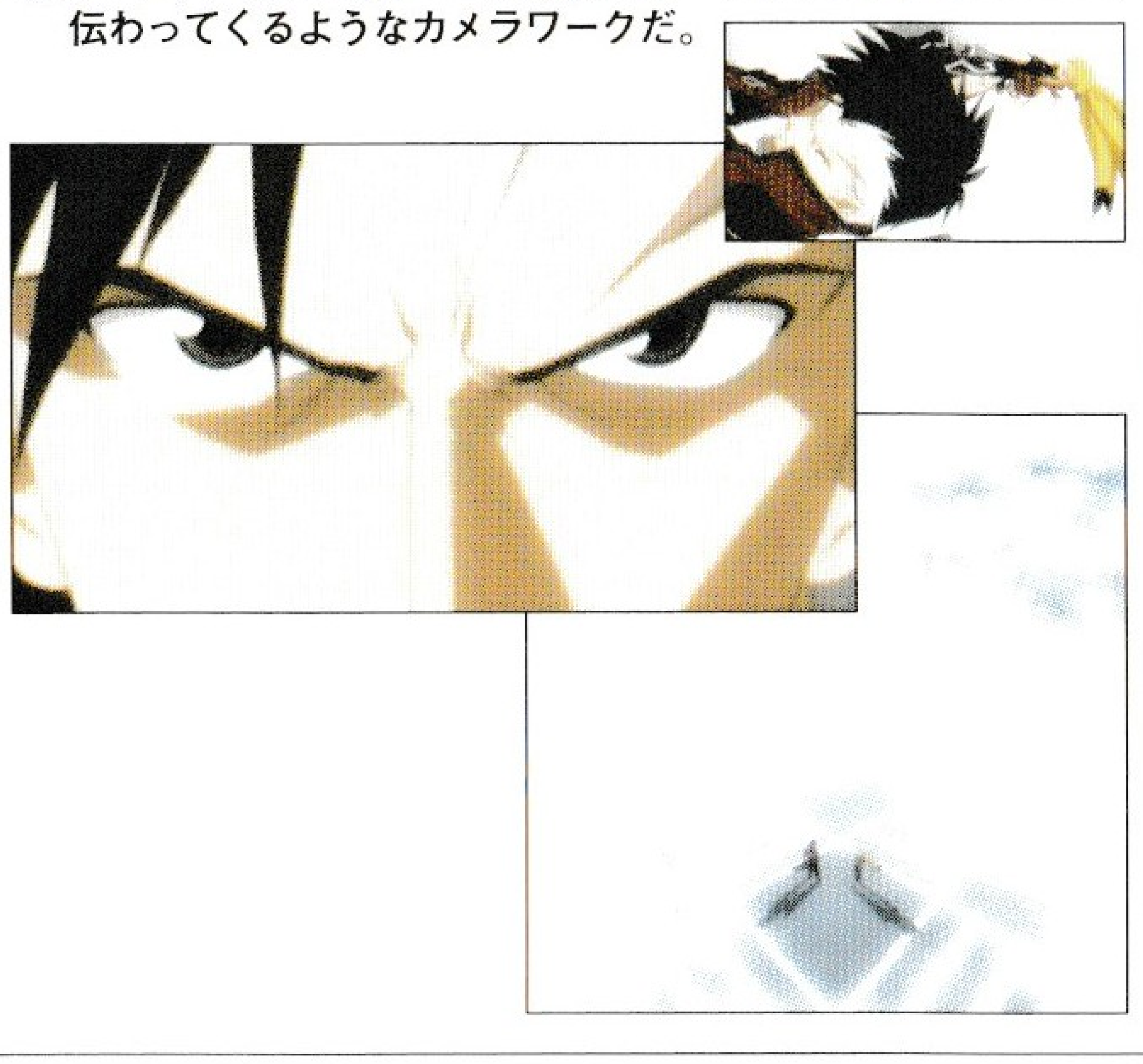


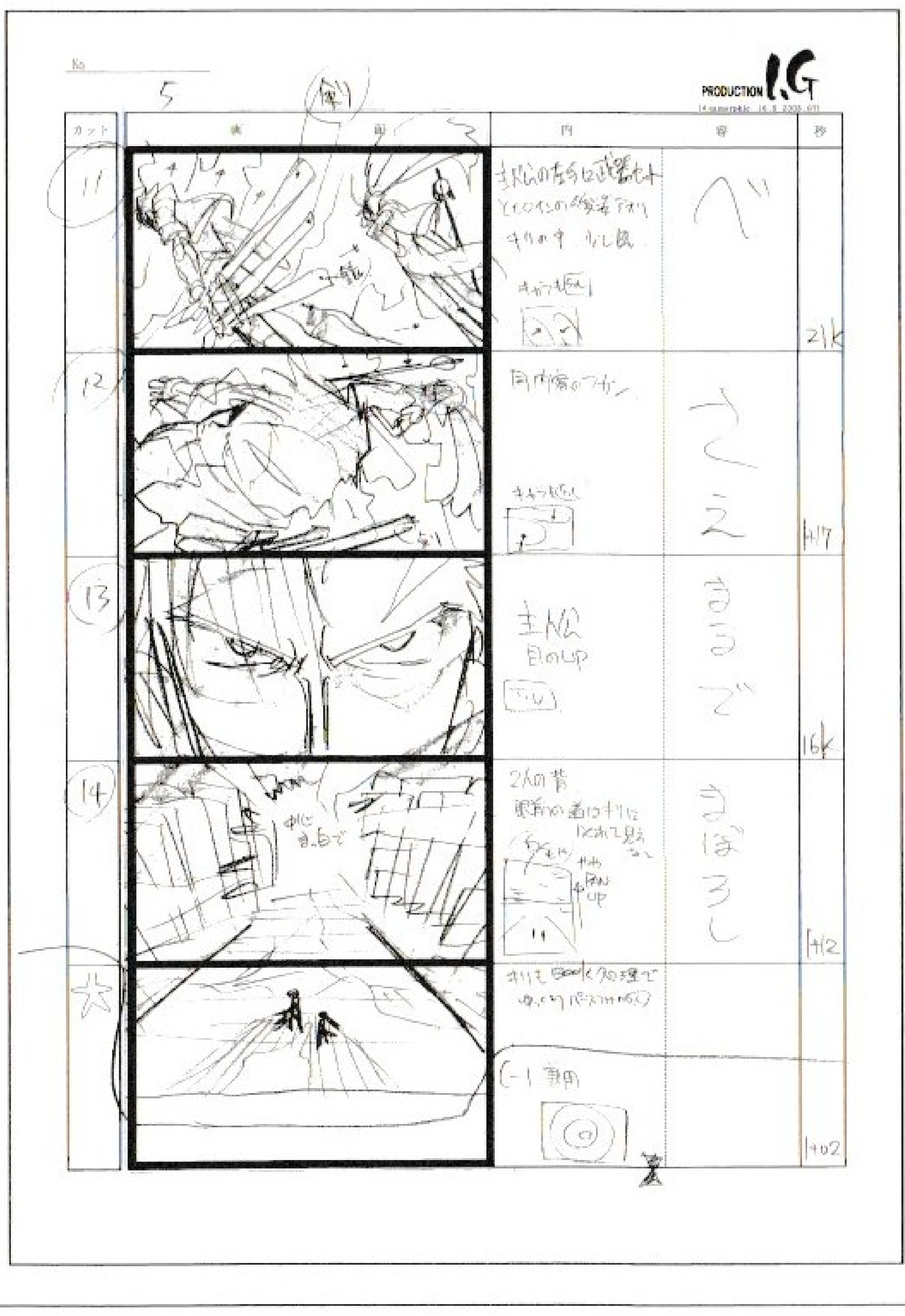


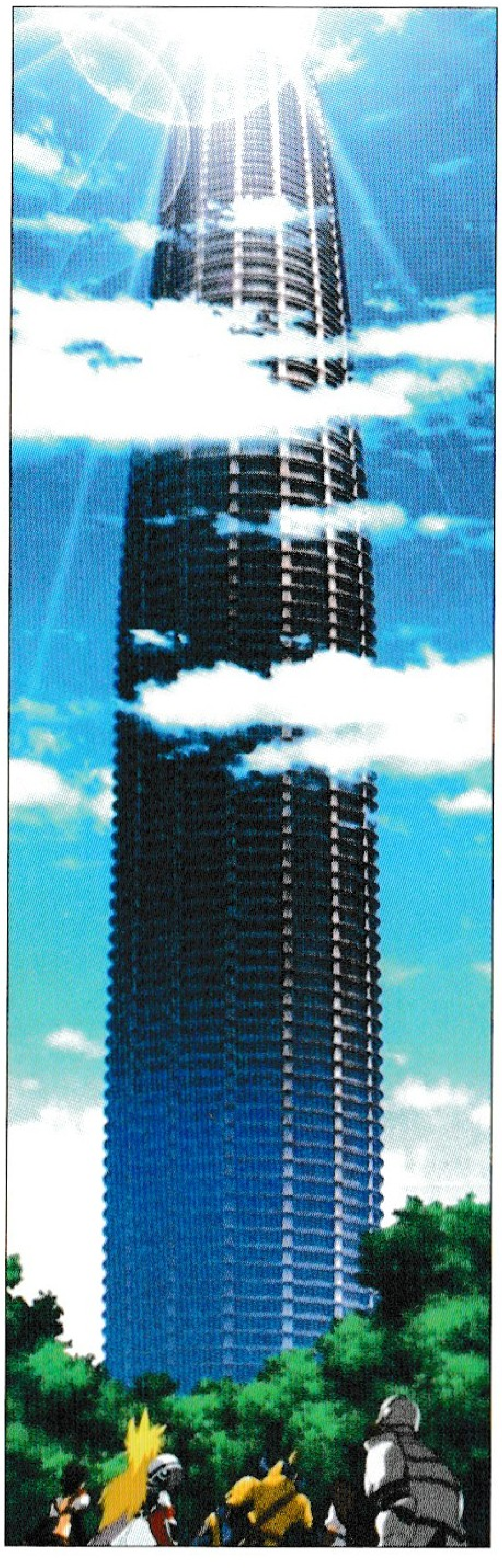
零児と小牟の背中の銃のアップ。画面をどのようにスライドさせるのかが、
細かく指定されている。

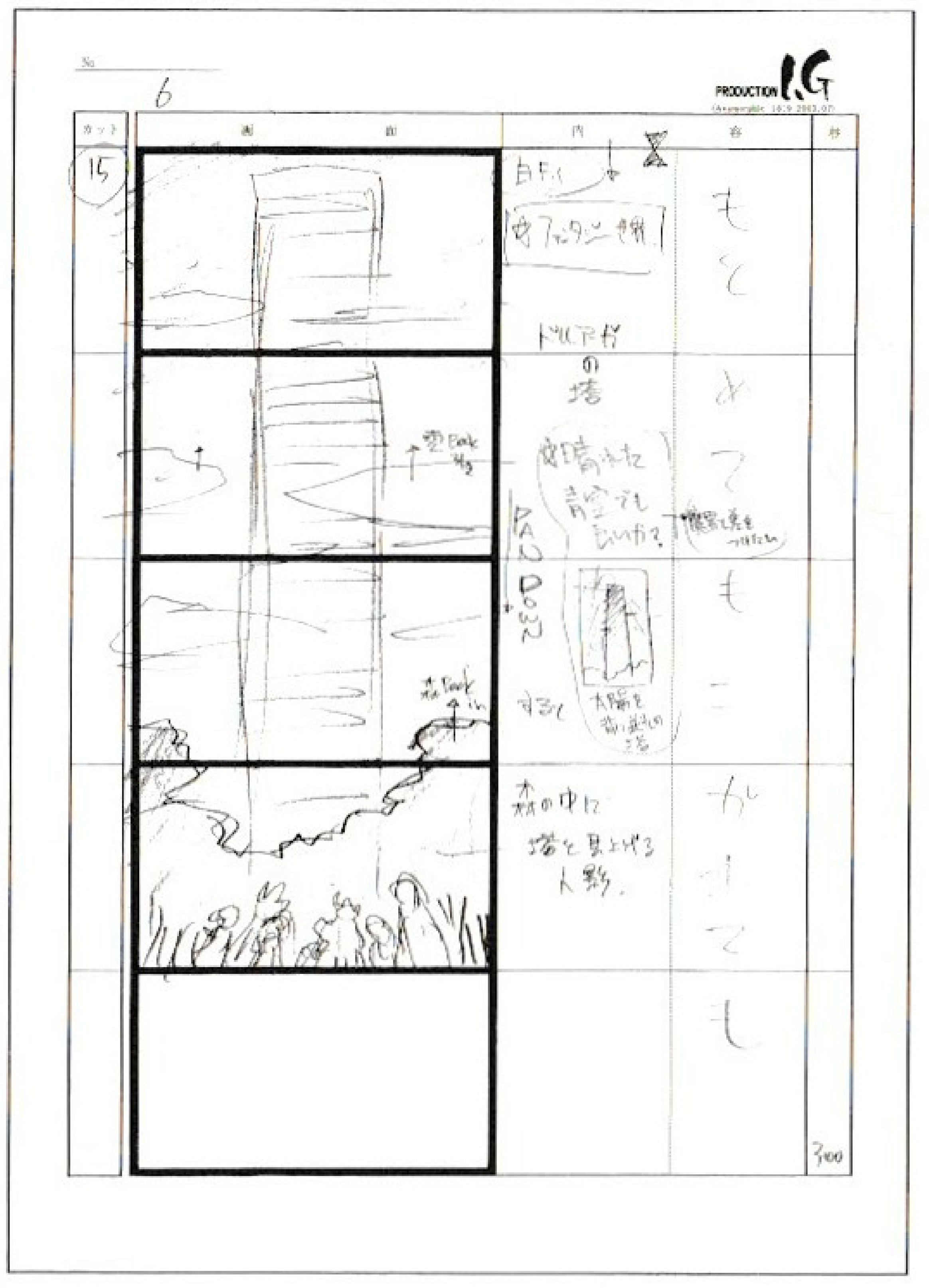
戦いに向かう零児と小牟。彼らの戦いへの意気込みが
伝わってくるようなカメラワークだ。





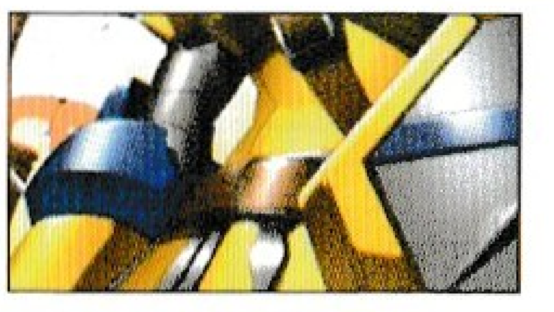






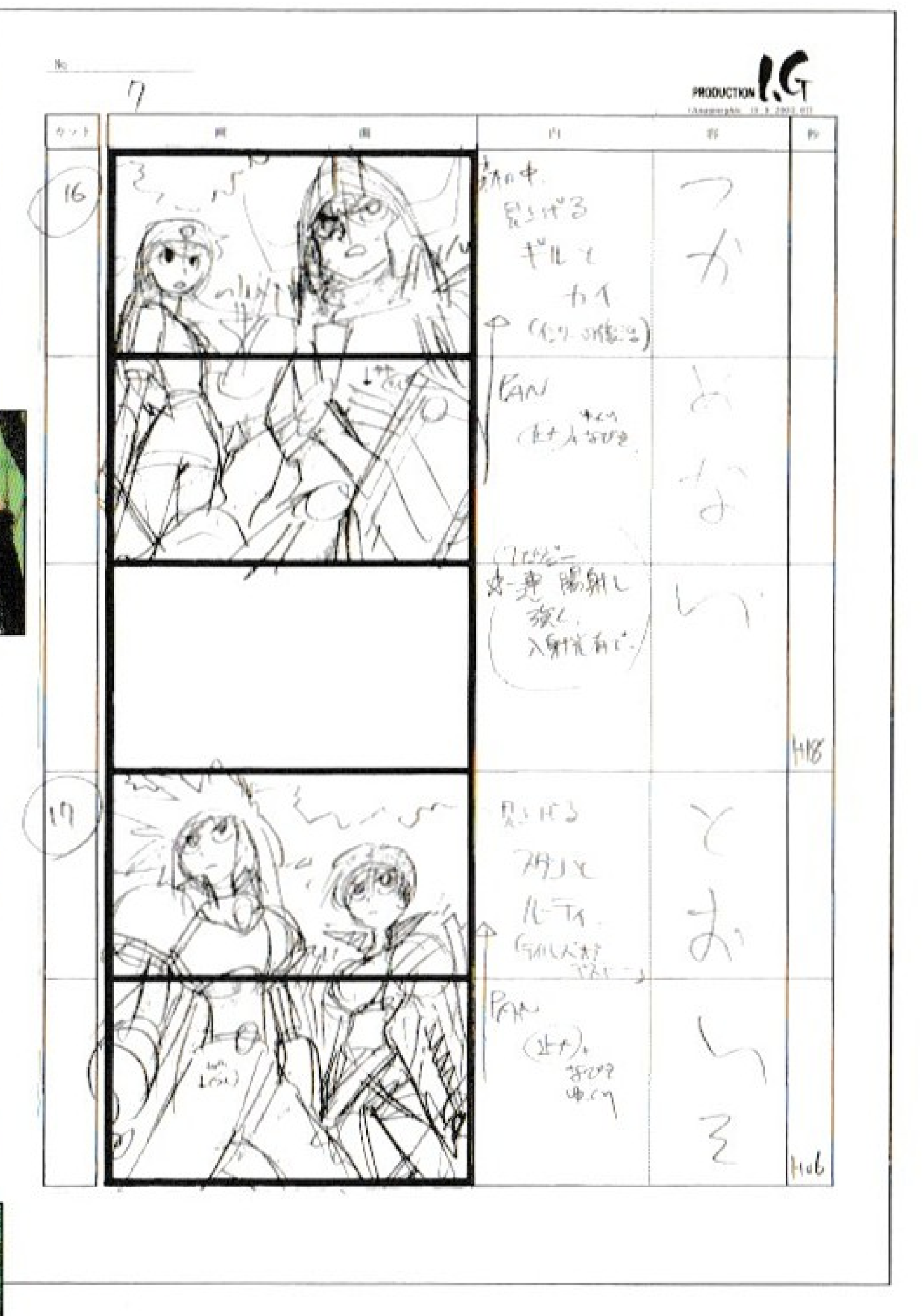
そびえたつドルアーガの塔の巨大さがよくわかる。また、青空の見せ方にも熟考がなされている。



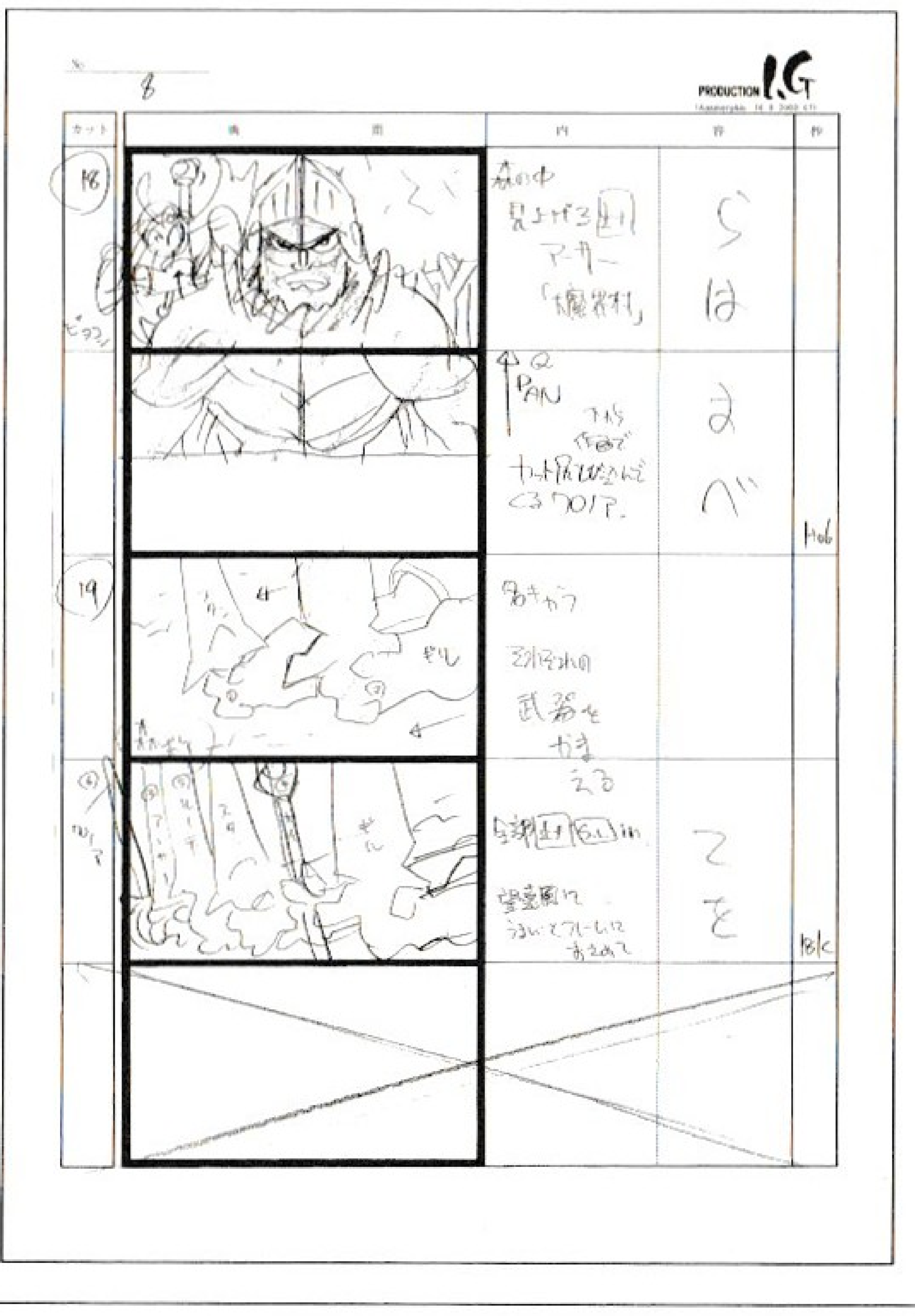






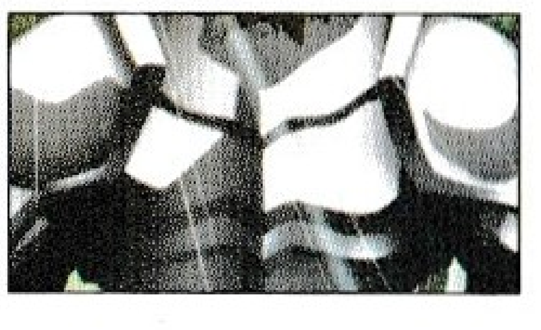


ドルアーガの塔を見上げるキャラクターたち。絵コンテには、ゲームタイトルといった情報も記入されている。



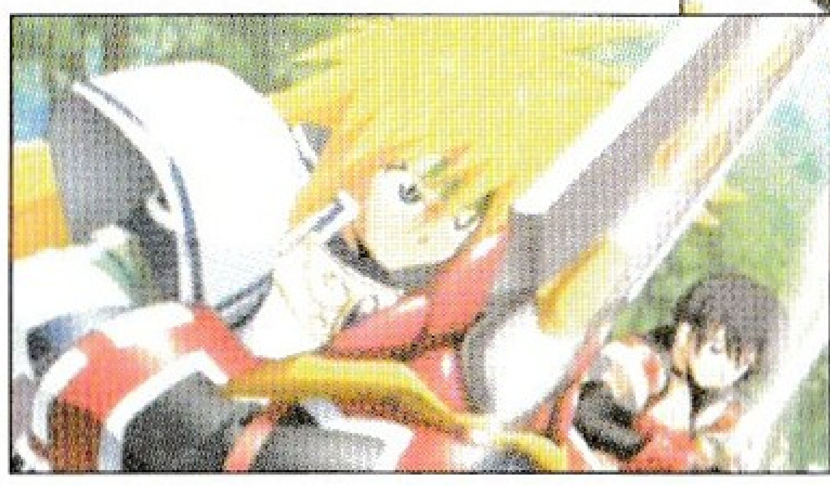
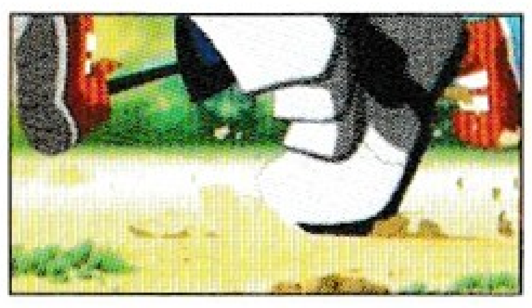
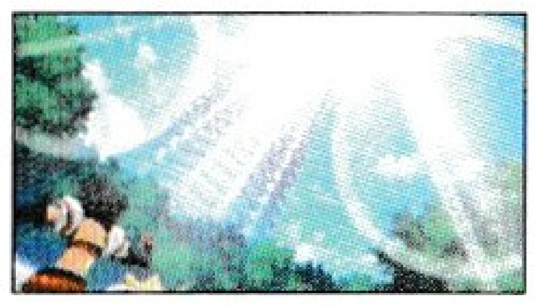


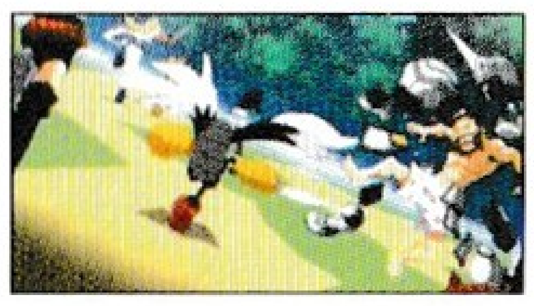
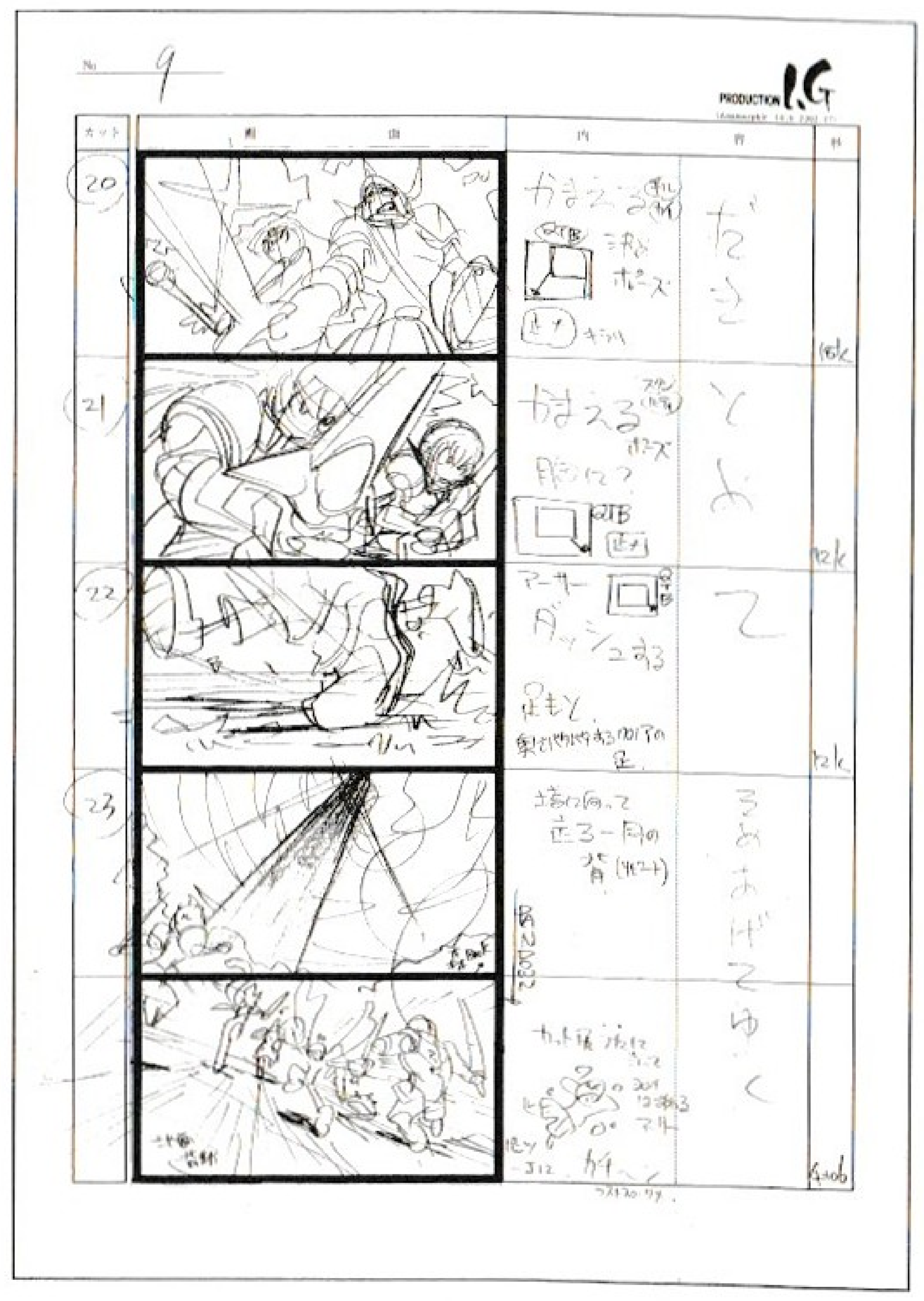
カット18に書かれた“ピョコン”という擬音がかわいらしい。キャラクターのイメージがうまく表現されている。



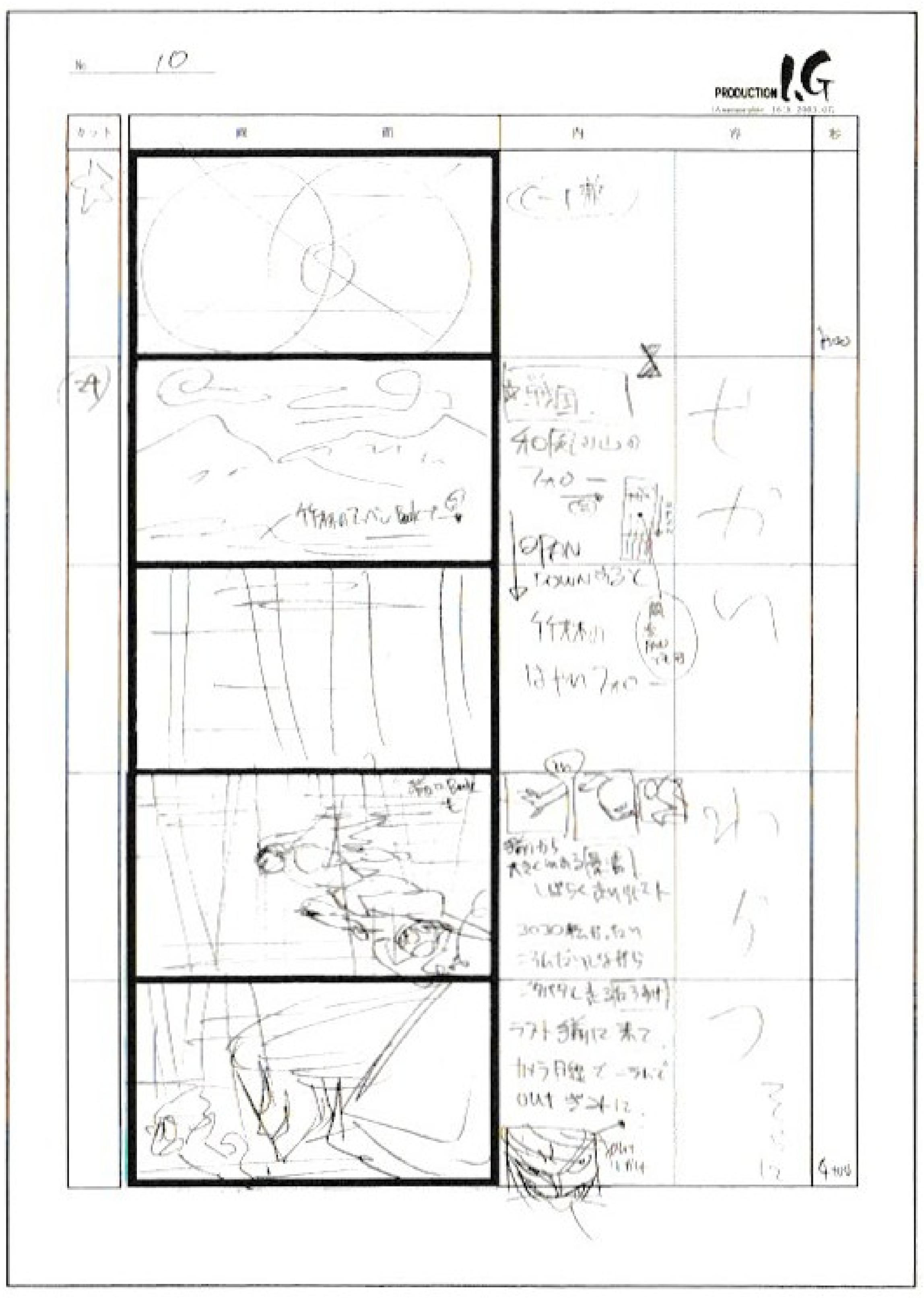


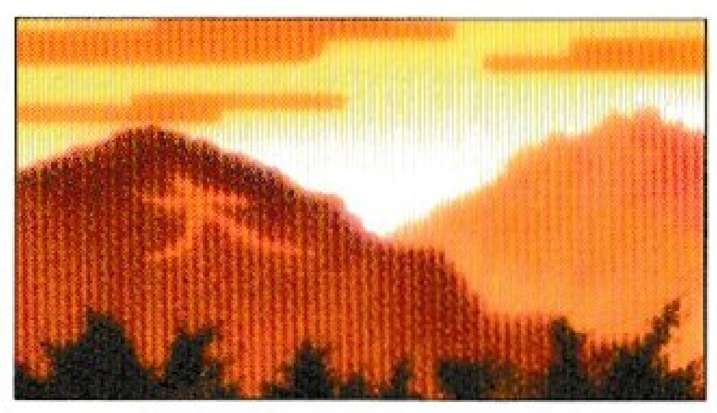


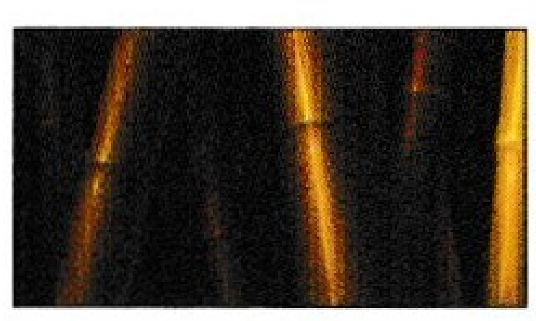
ここで発覚！ オープニングムービーでアーサーの鎧がはずれたのは、つたに当たったことが原因だった。





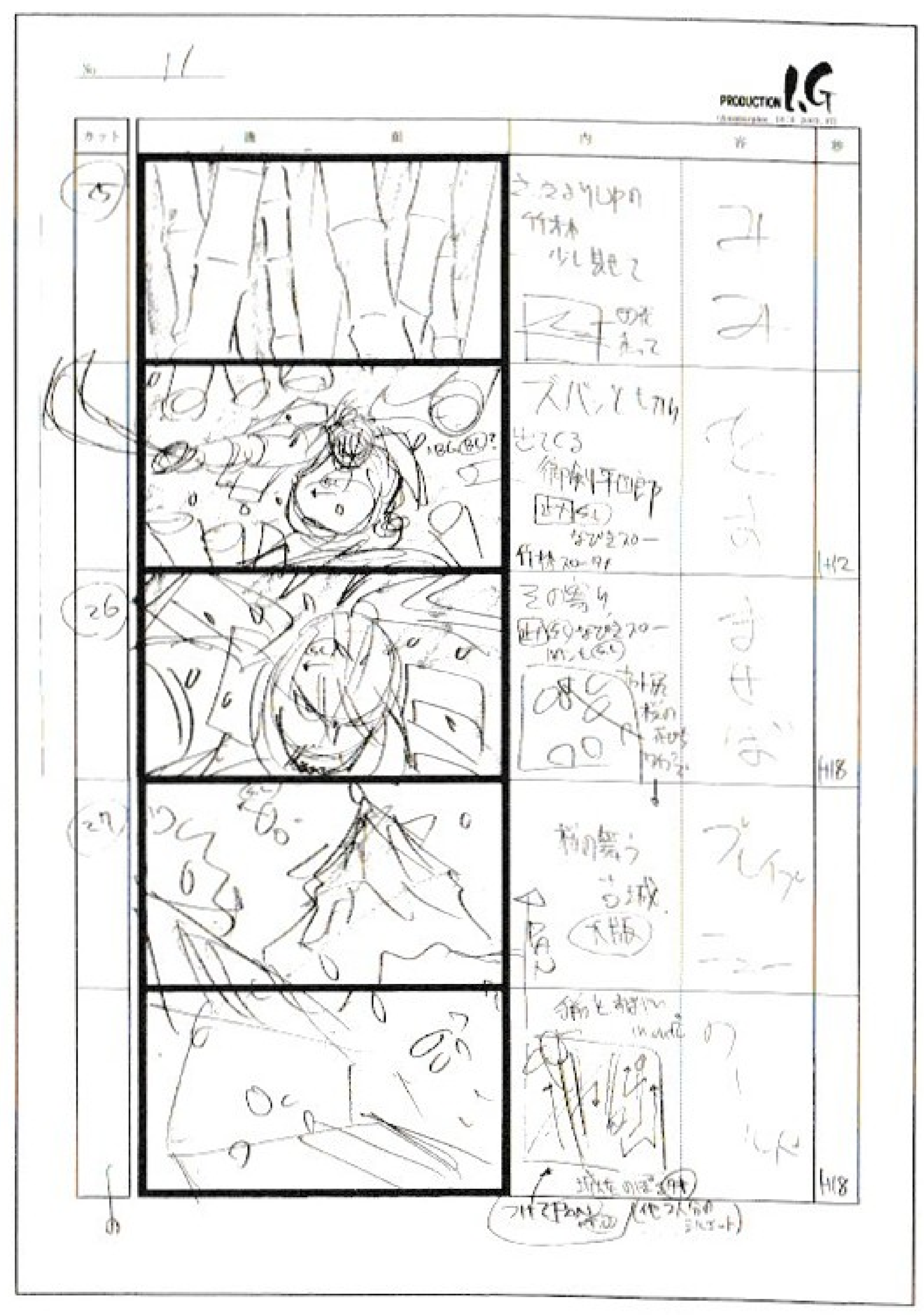



景清は、手、頭、全身の順番でカットインするという指示が欄外に細かく記されている。



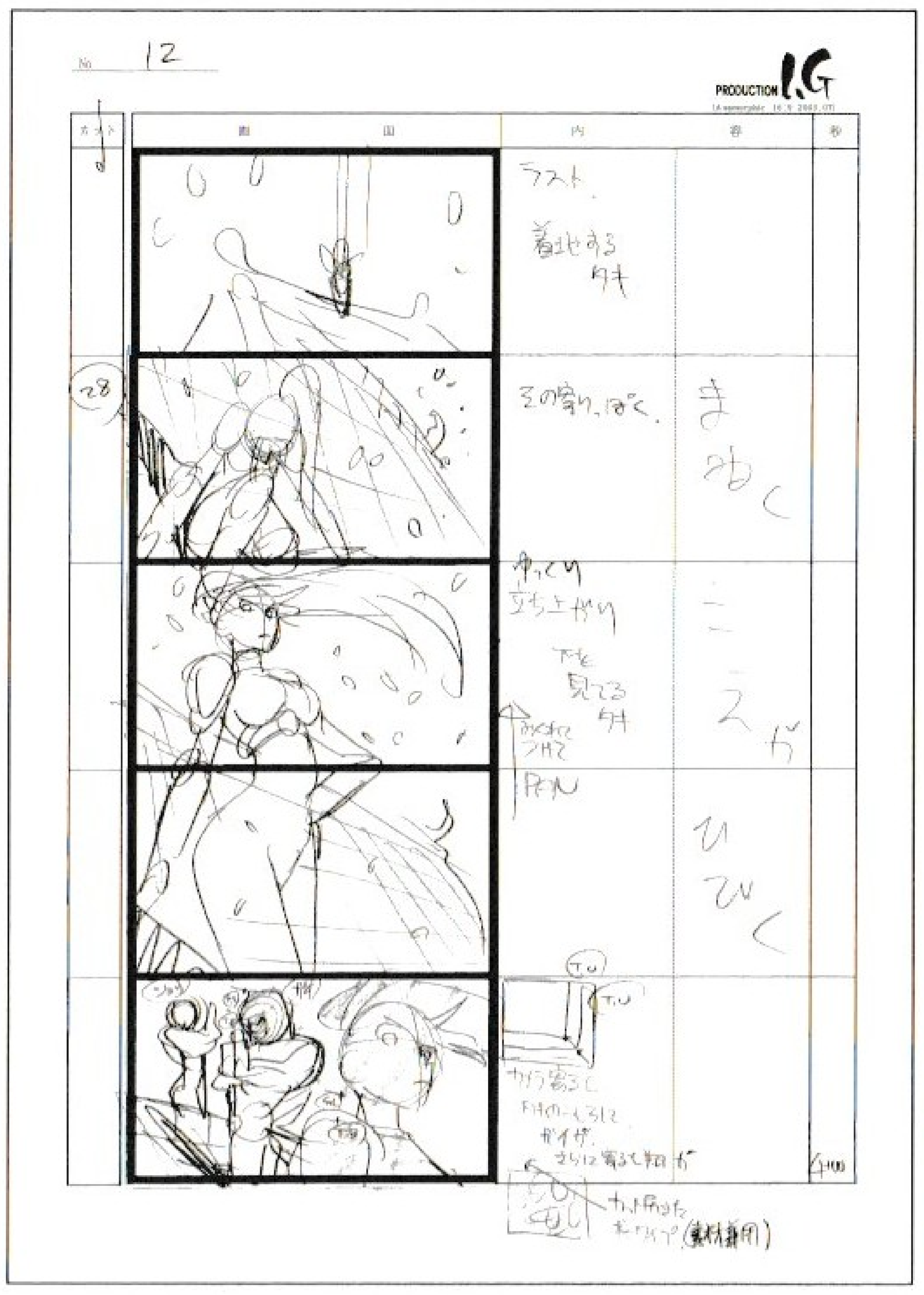






すばやい動きで城を登るタキ、凱、翔。
どのような動きで登っていくのかが、矢印で示されている。

オープニングムービーコレクション





それぞれを目立たせるため、
凱と翔の登場方法も工夫されている。
カメラが段階的に寄るようになっているのだ。











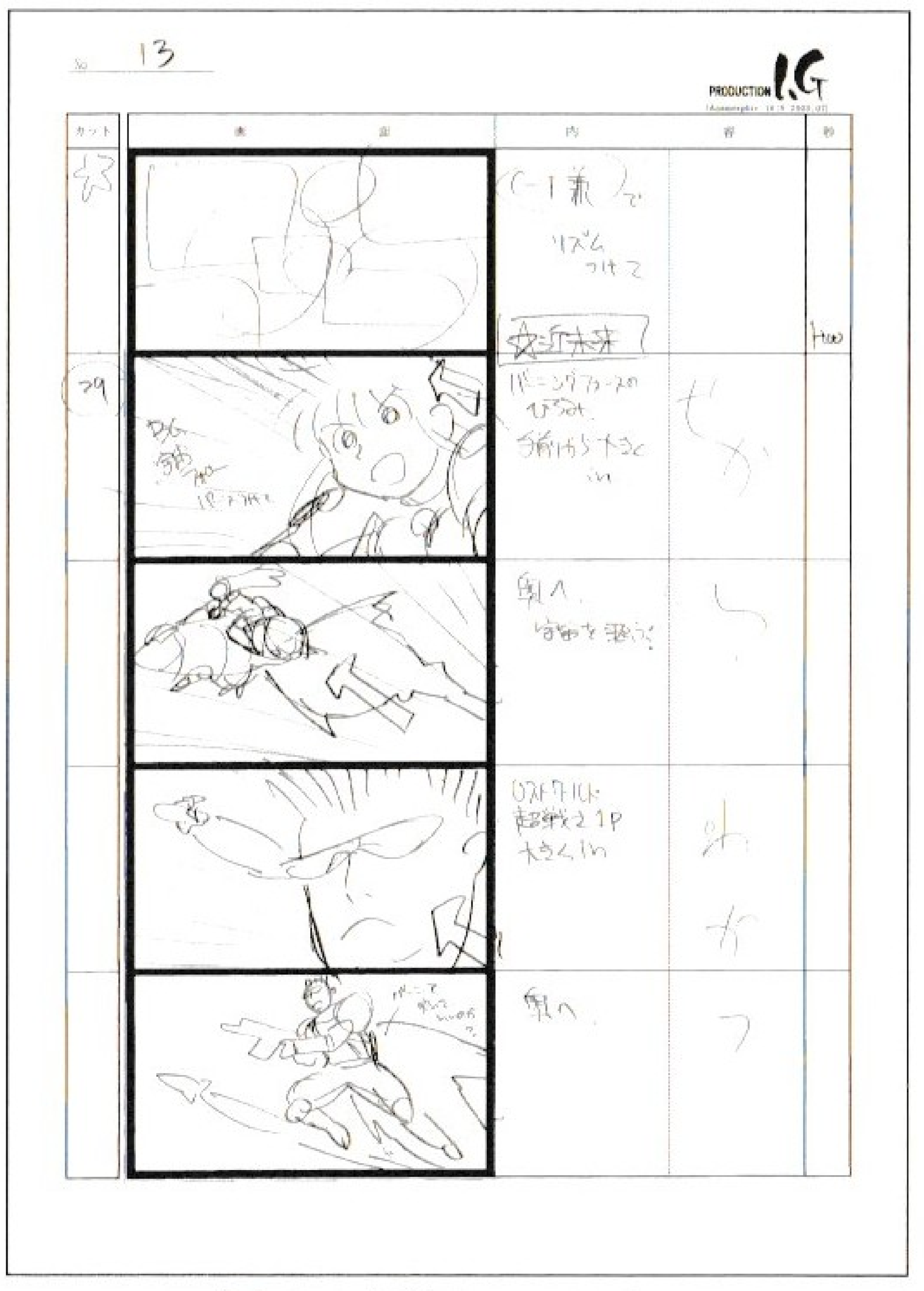




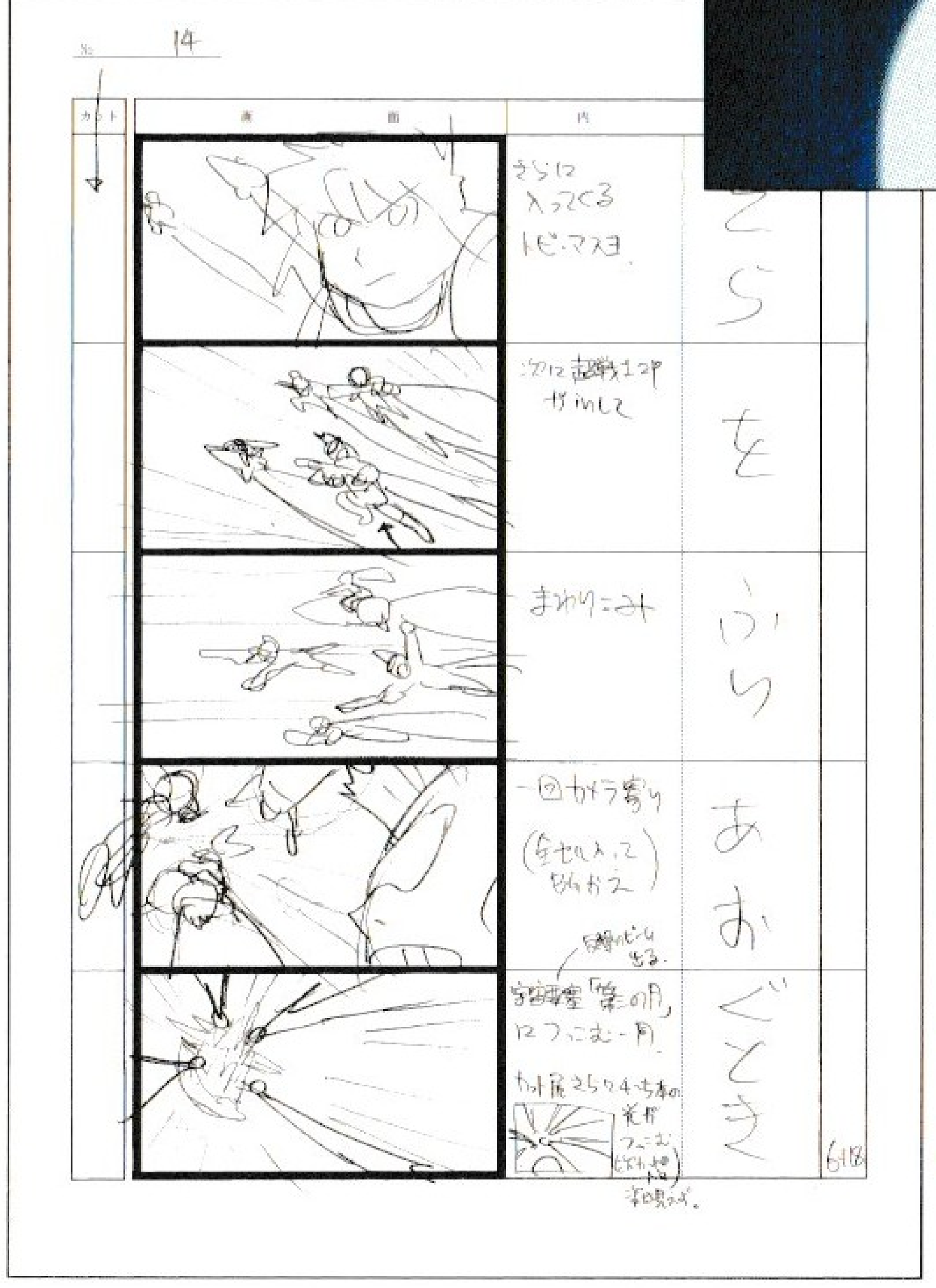






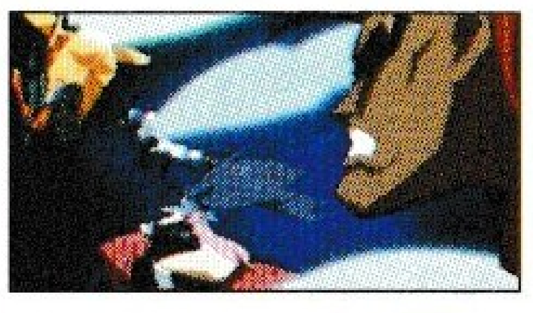


名無しの超戦士１Ｐのバーニアについて
確認する文章が残っている。







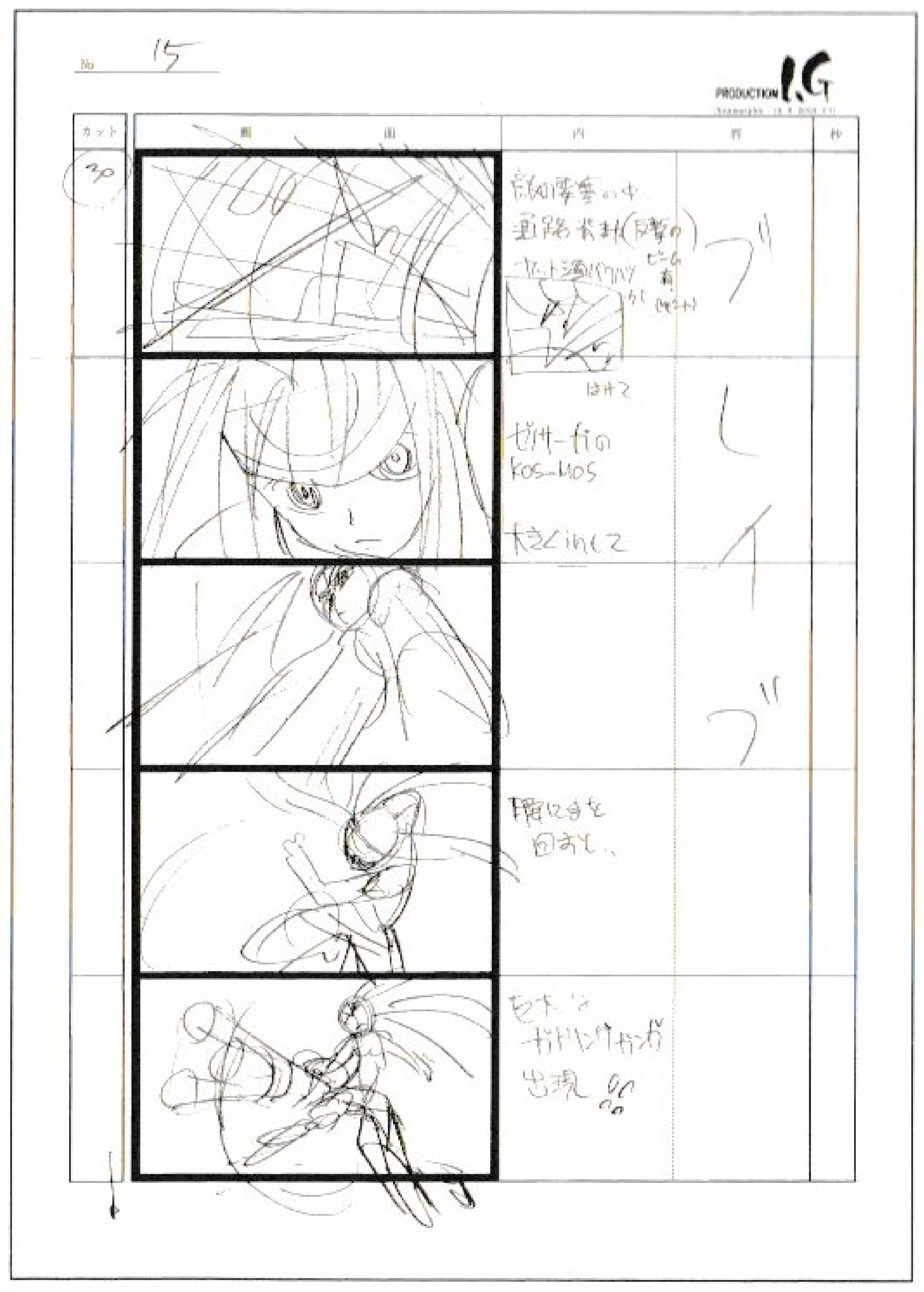




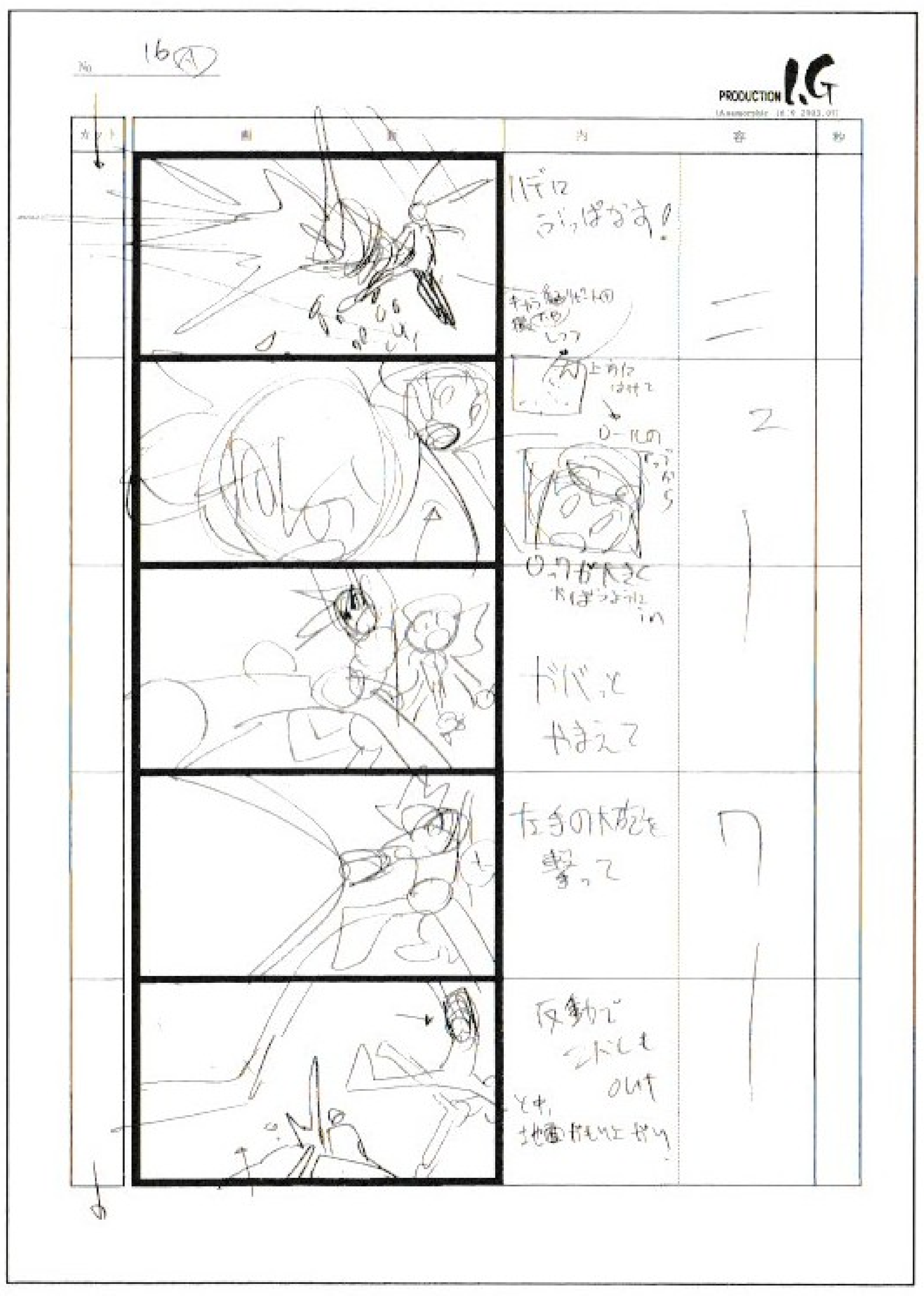
要塞へ向かって走る最後の光は、次のカットに登場する
キャラクターであることが絵コンテにより判明！



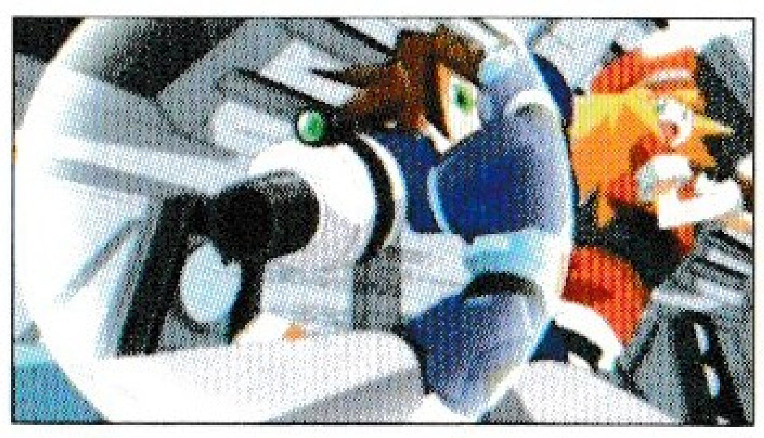


戦闘態勢に入るKOS-MOS。
絵コンテからも感じ取れる躍動感が、
アニメでリアルに表現されている。



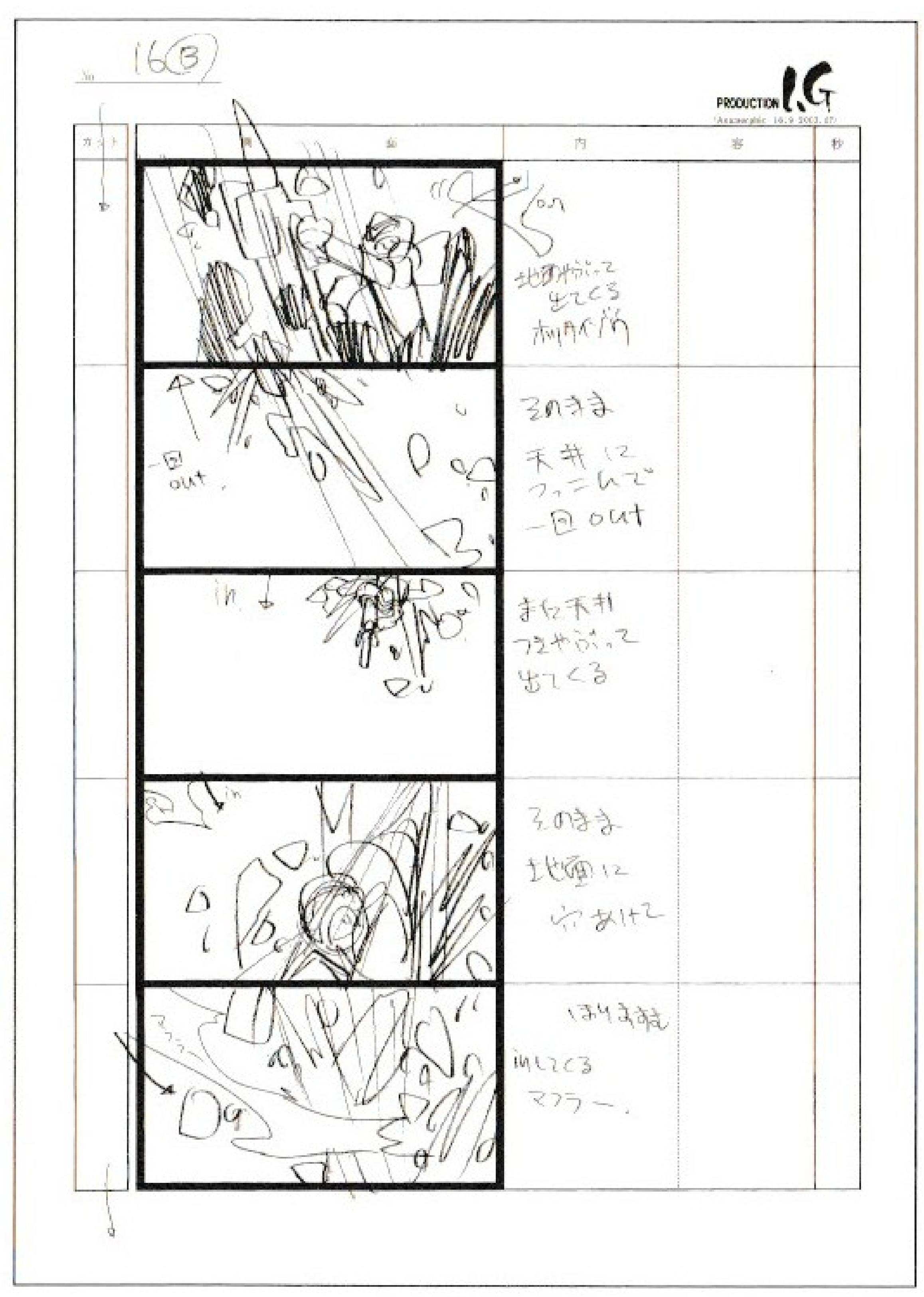




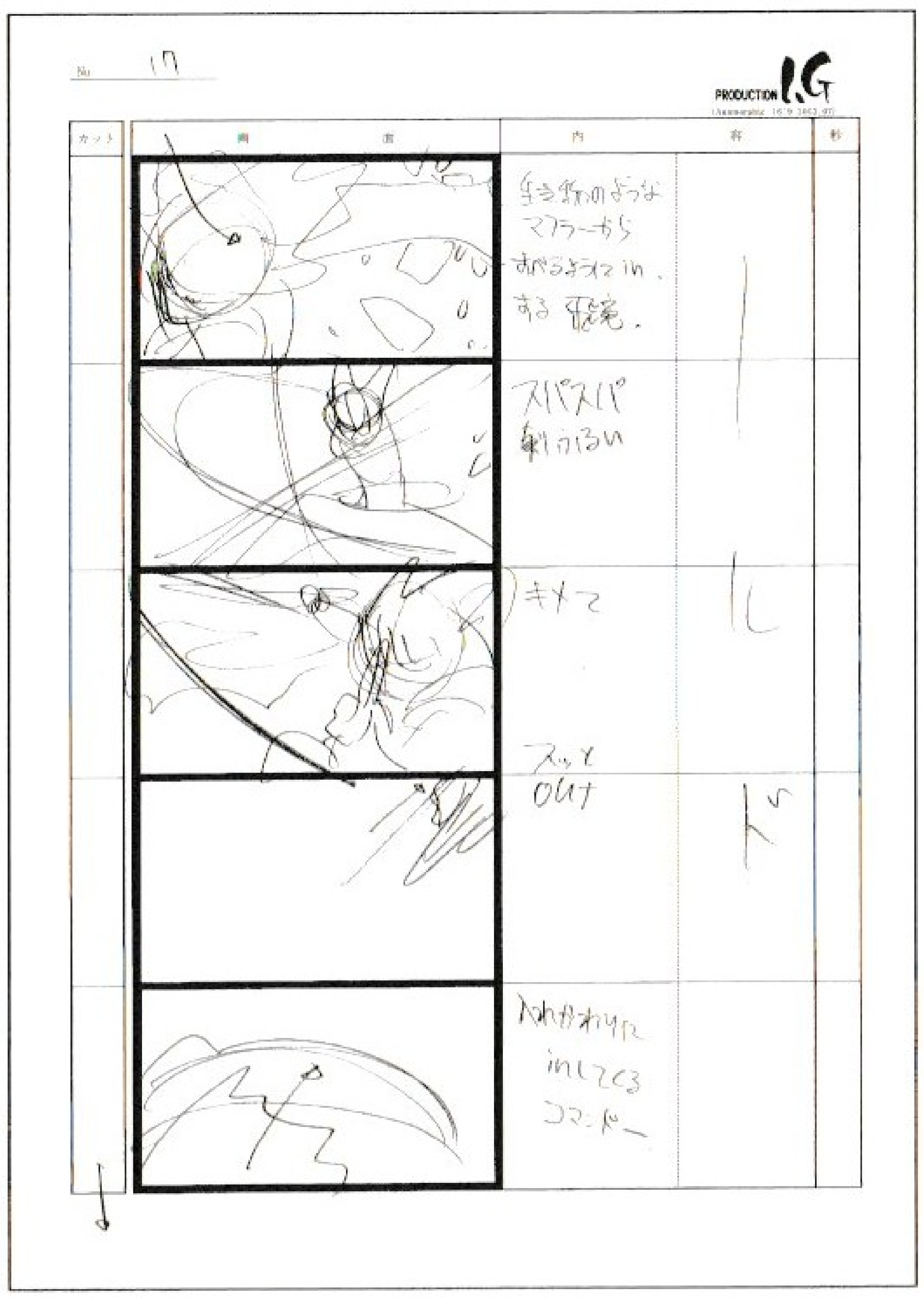

“！”や“ガバっと”という表現によって、
KOS-MOSやロックがどのように動くのかがより伝わってくる。





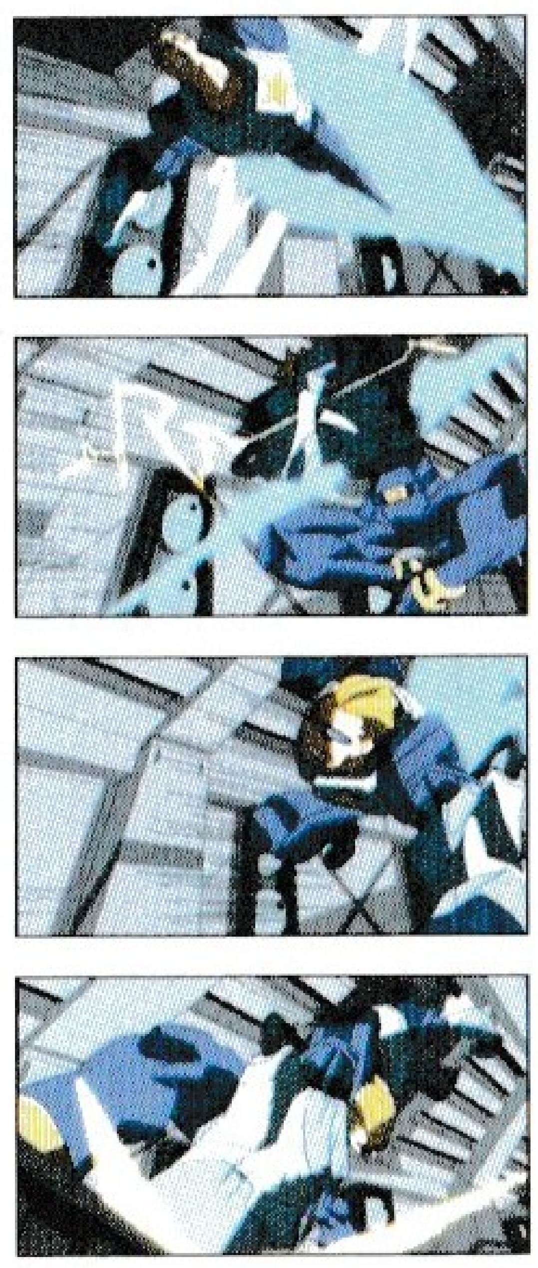



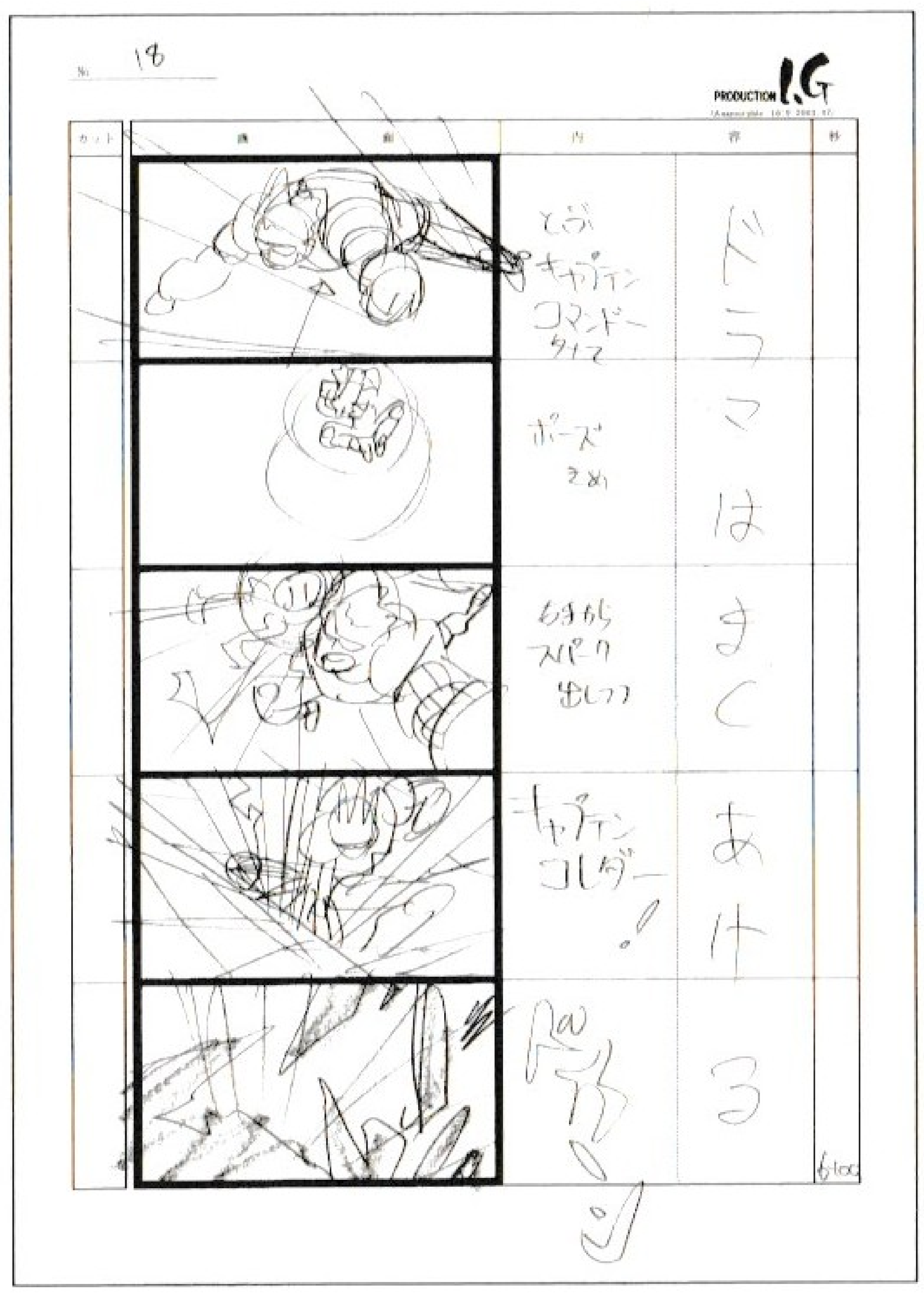
地面と天井両方に穴を掘りながら登場するホリ・タイゾウ。
その個性が活かされた演出だ。





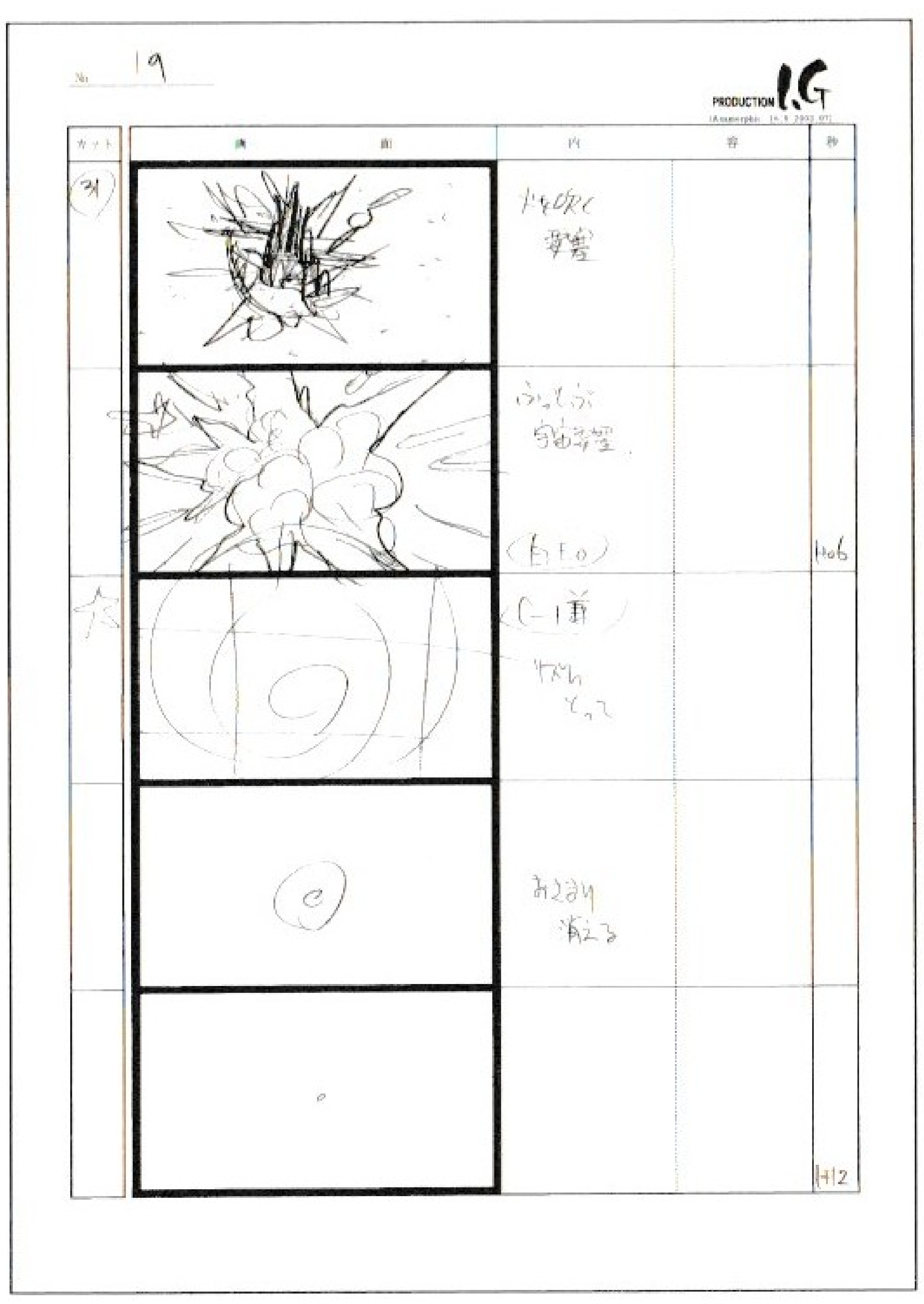
飛竜の太刀筋。絵コンテに描かれている太刀筋が、ムービーでは残光が輝く派手なものへと生まれかわる。

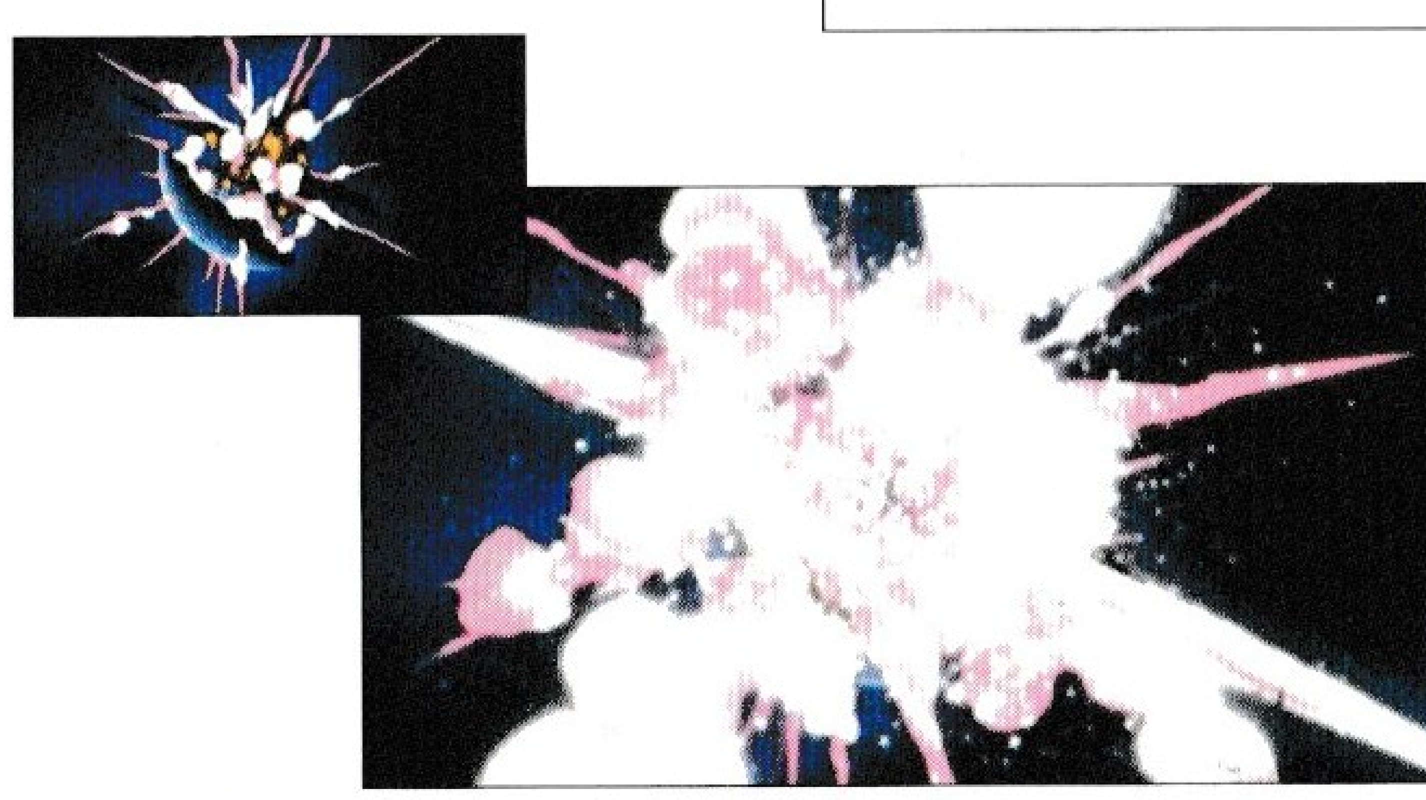


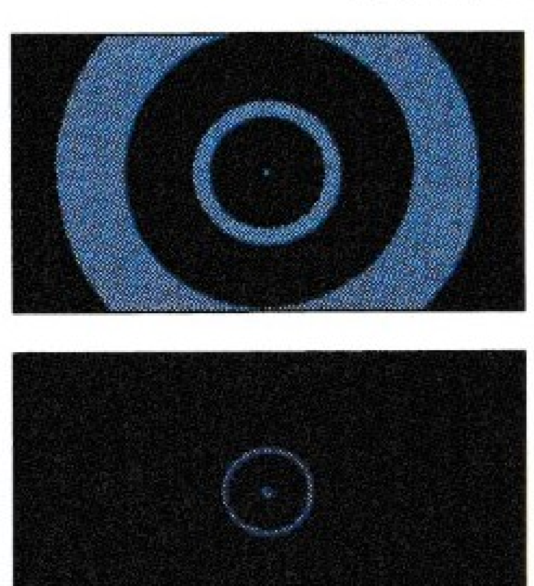


要塞を吹き飛ばすほどの攻撃力を備えたキャプテンコレダー。その威力は絵コンテでも存分に見てとれる。



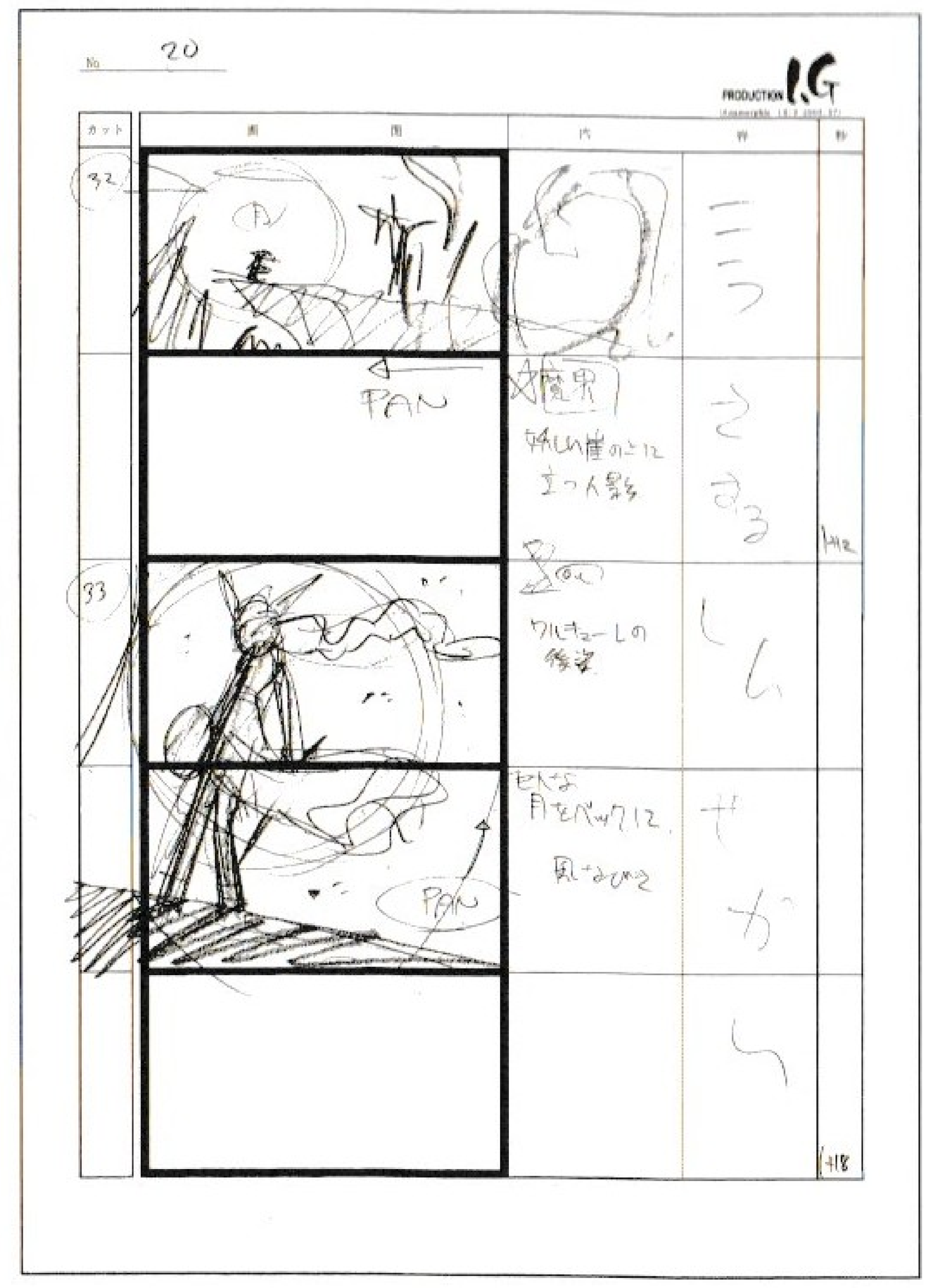






ここまで続いていた派手な演出を一旦静めるかのように、幾何学的な模様が曲のリズムに合わせて消滅する。

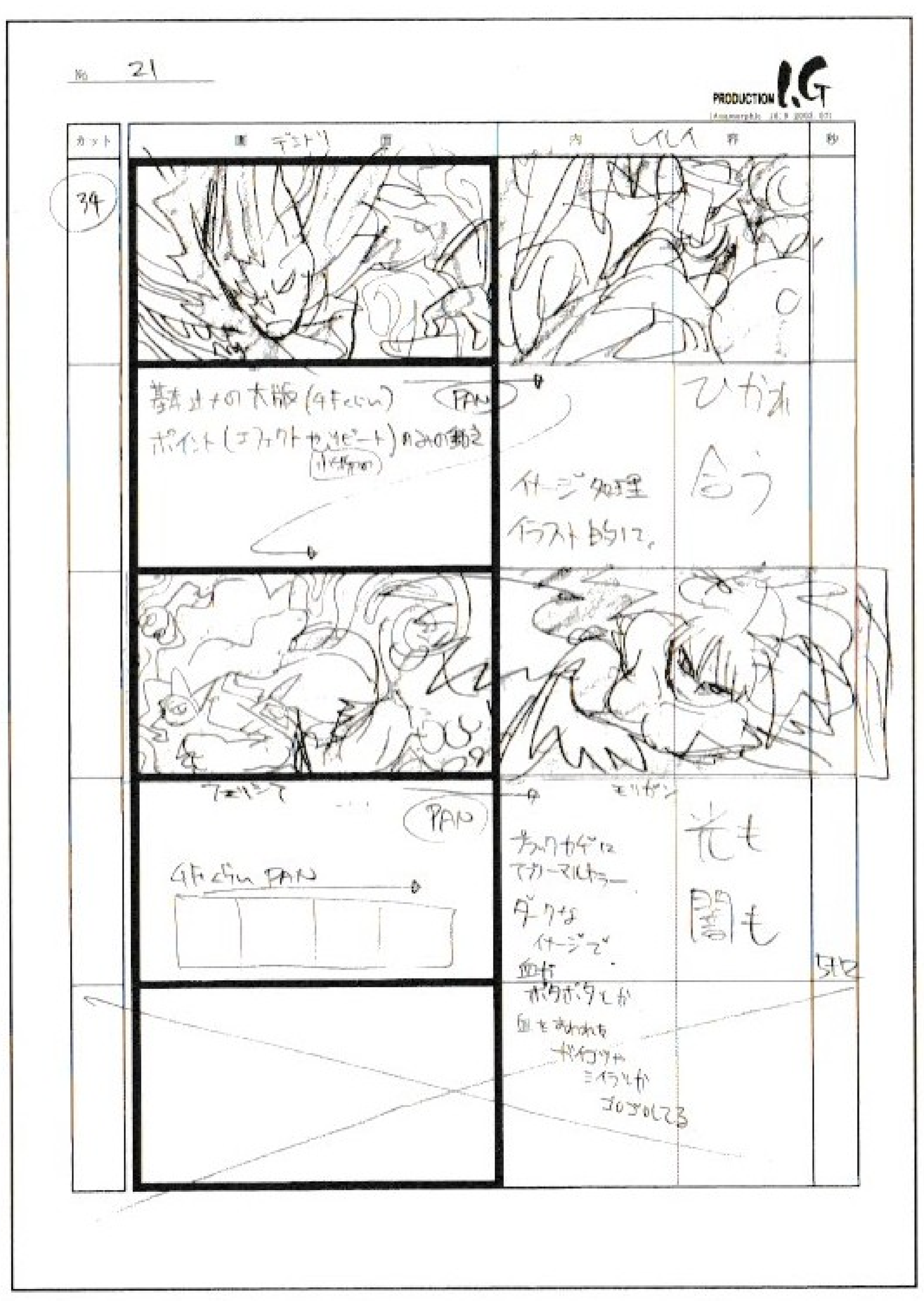




月夜を背景に崖の上にたたずむワルキューレ。
画面いっぱいの月ともの言わぬ後ろ姿が印象的だ。









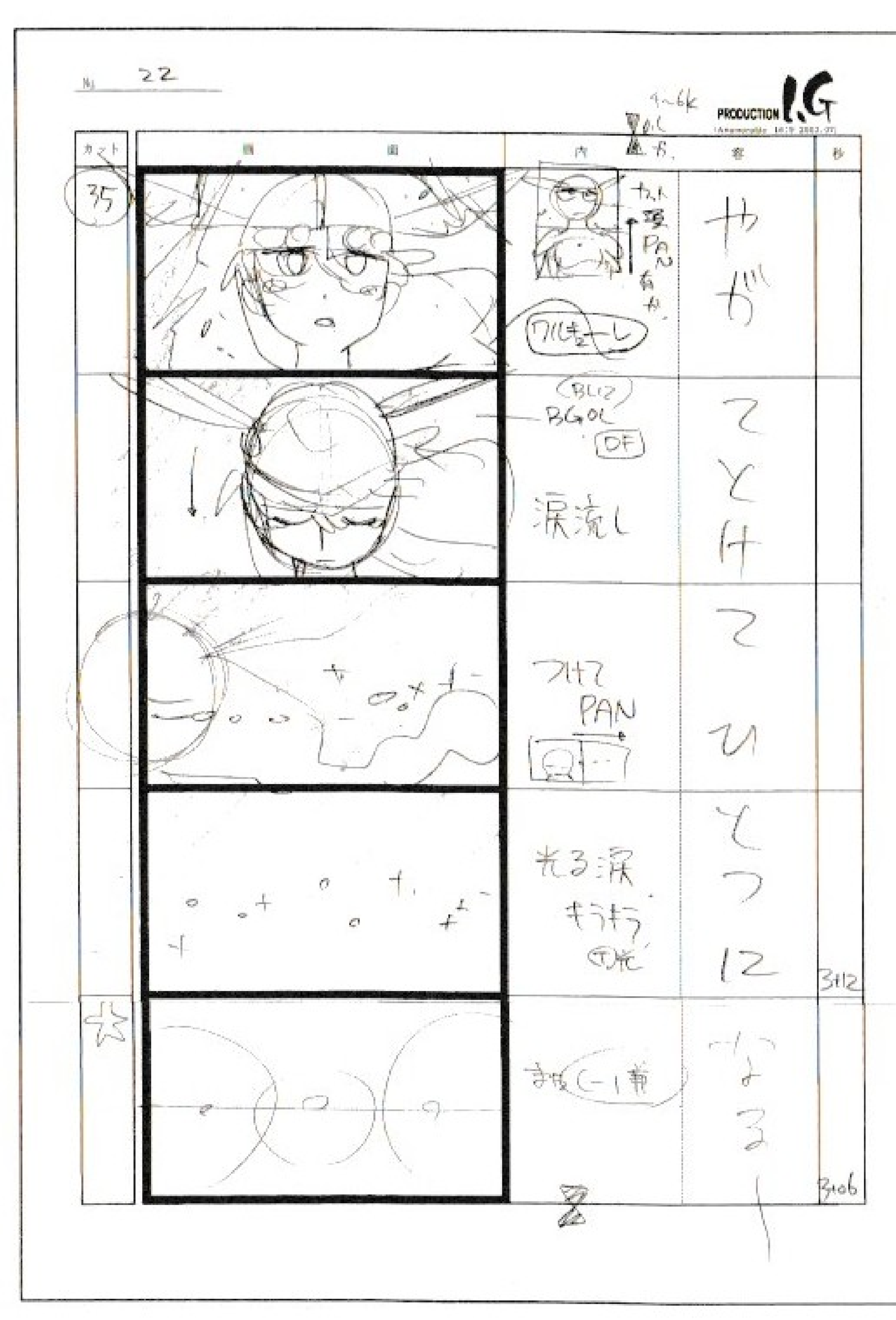
これまでとは雰囲気が一転、動きの
少ないイラストが画面上を流れてい
く。動が静に切り替わる場面だ。













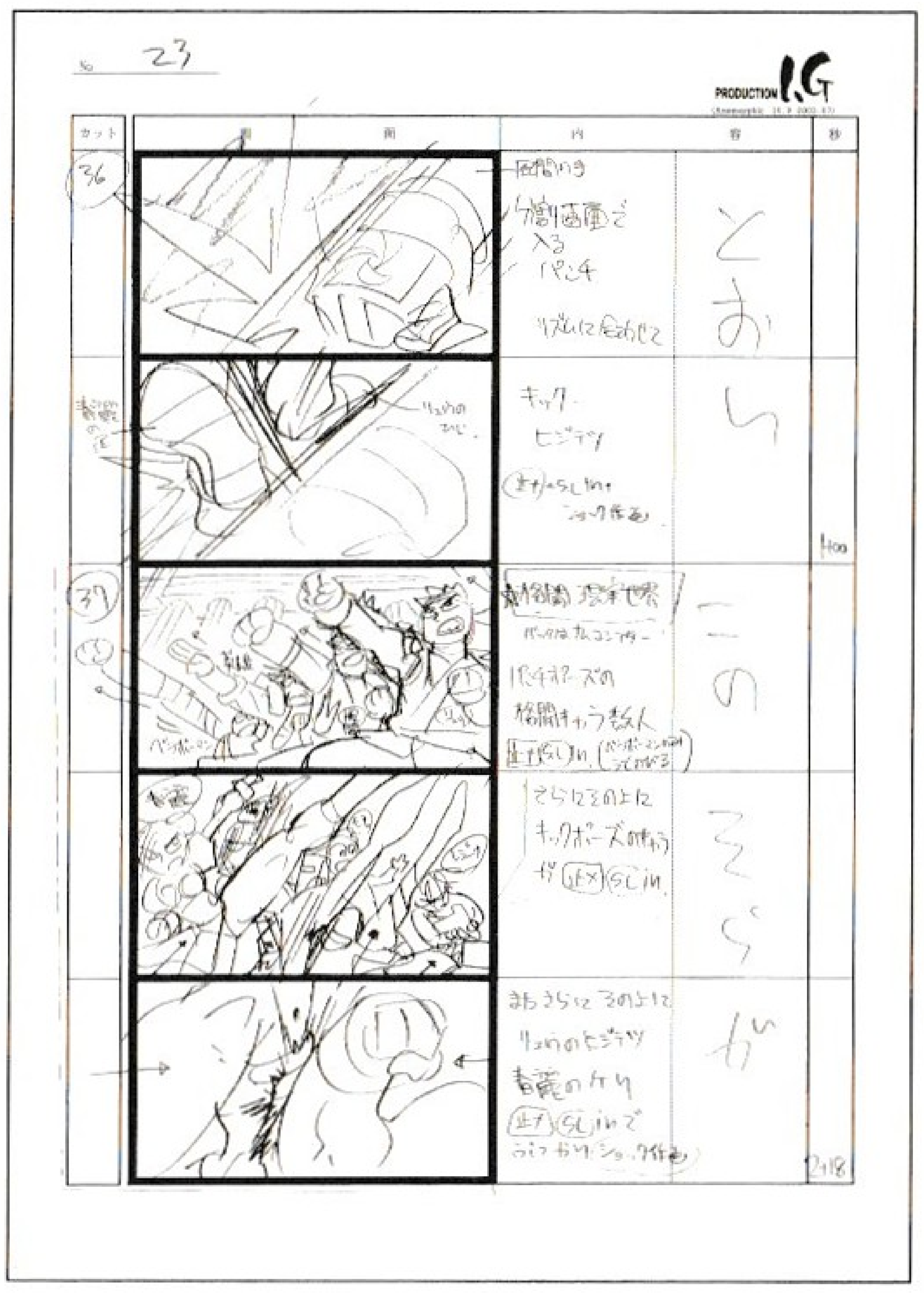


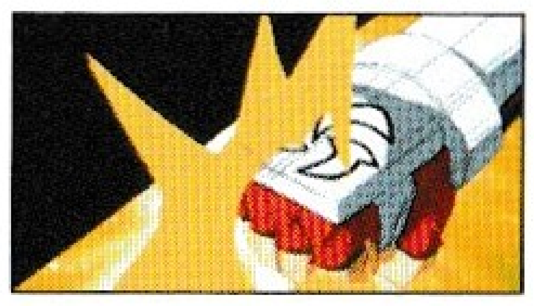
ワルキューレの顔がアップで現れる。
彼女の流した涙が、月光に照らされながら
横に流れる様が美しい。

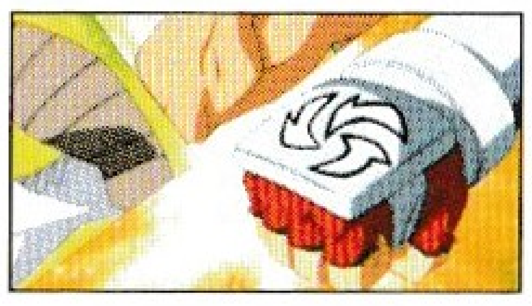


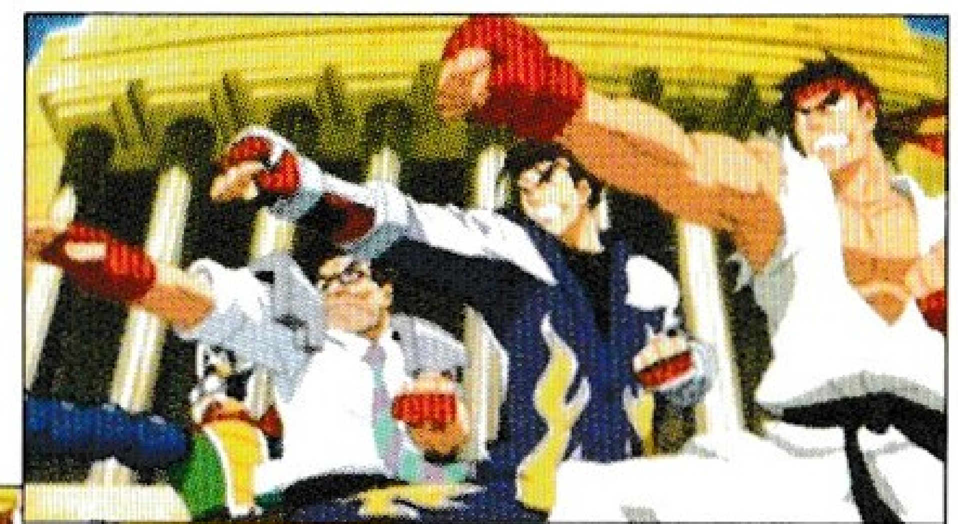


オープニングムービーコレクション









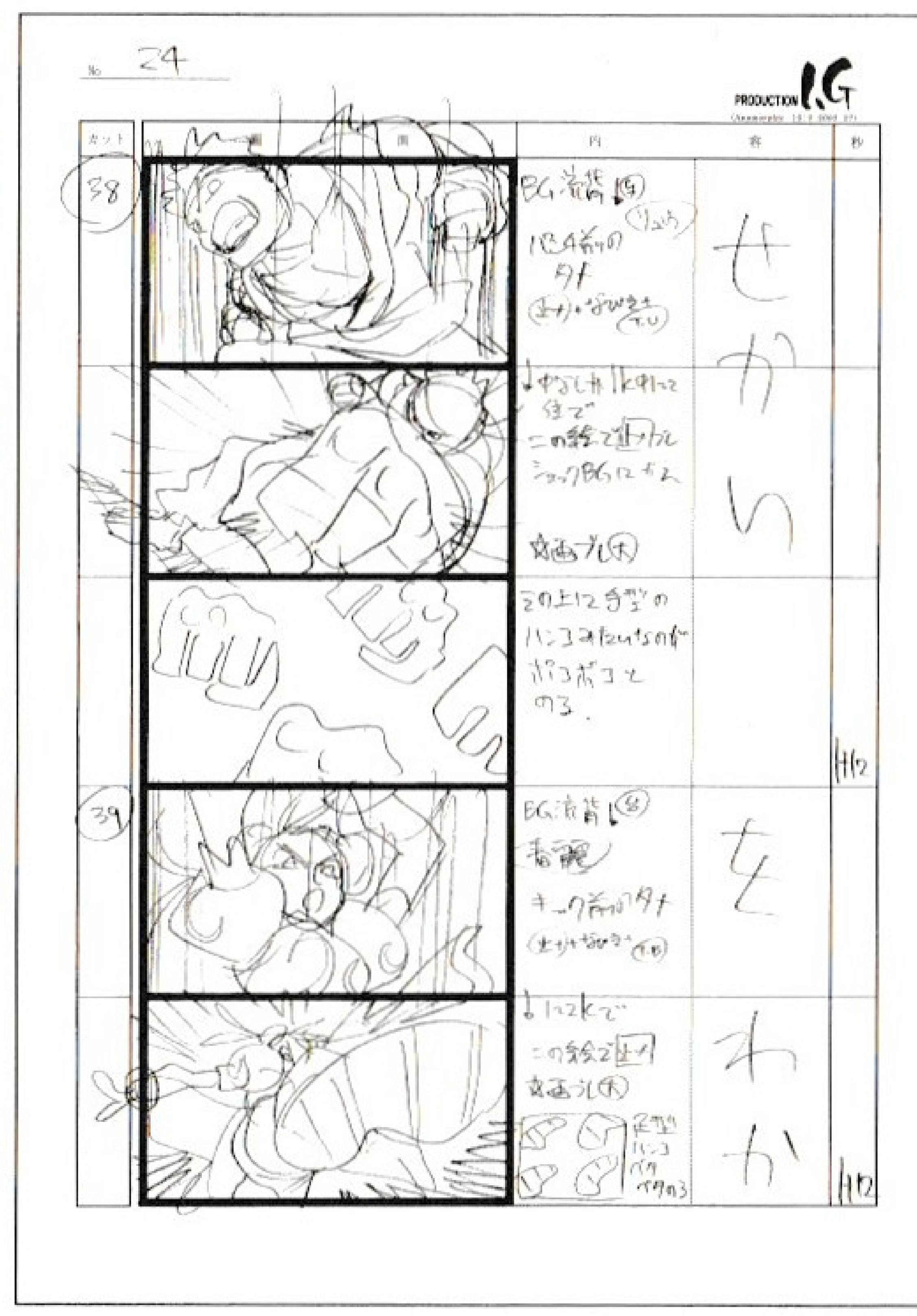


リズムに乗って出現するキャラたち。
ベラボーマンが腕を伸ばす細かな演出に、
思わずニヤリとさせられる。



リュウのパンチ後に手形が、
春麗のキック後に足形が残るといった、
コミカルな演出がほどこされている。





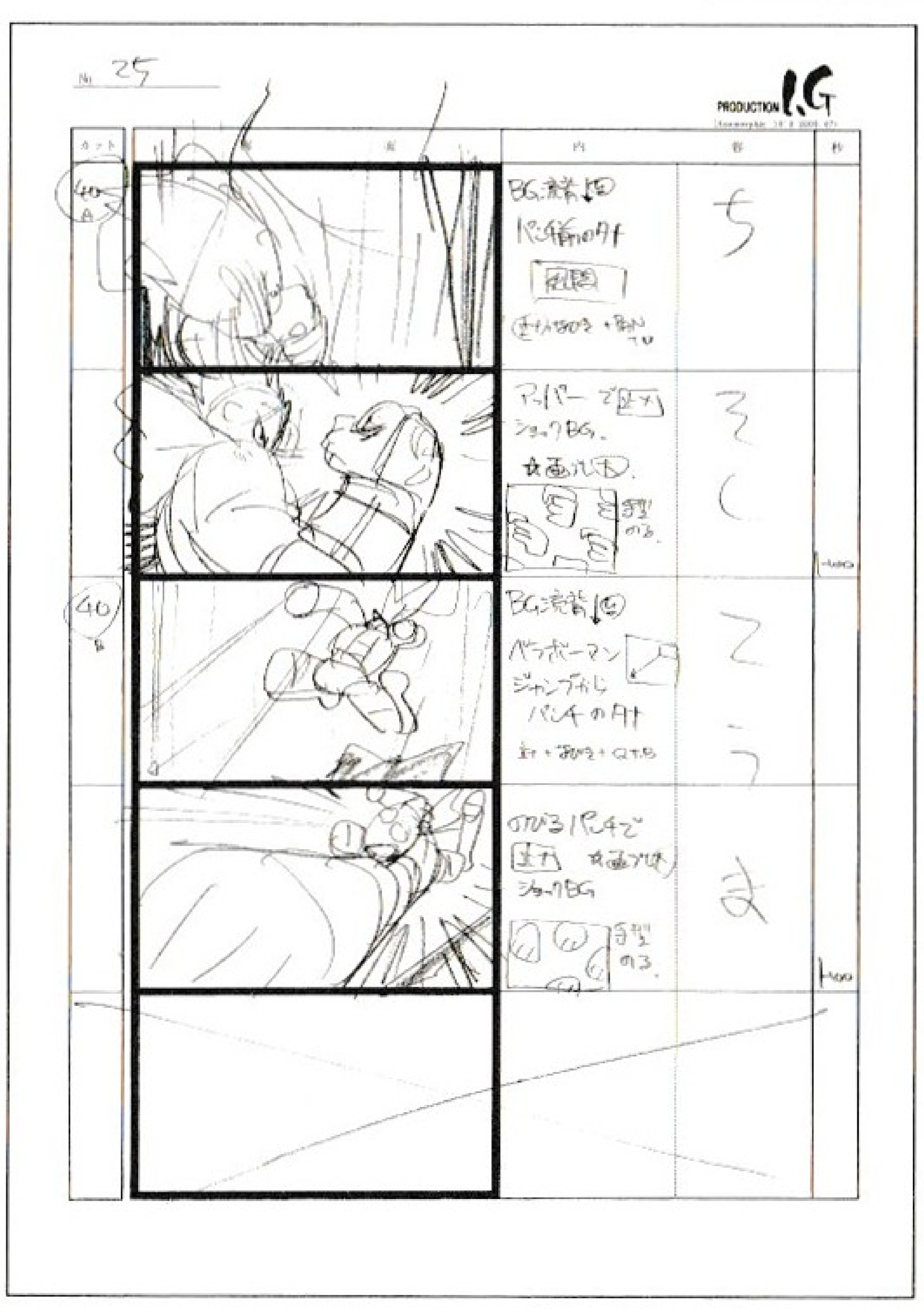






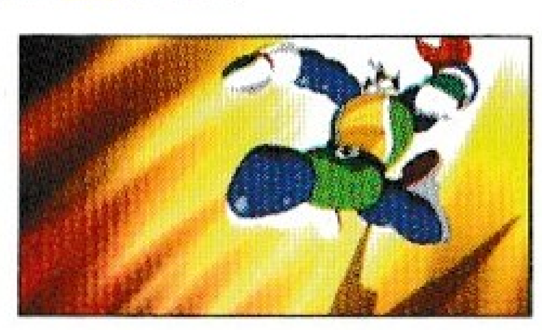


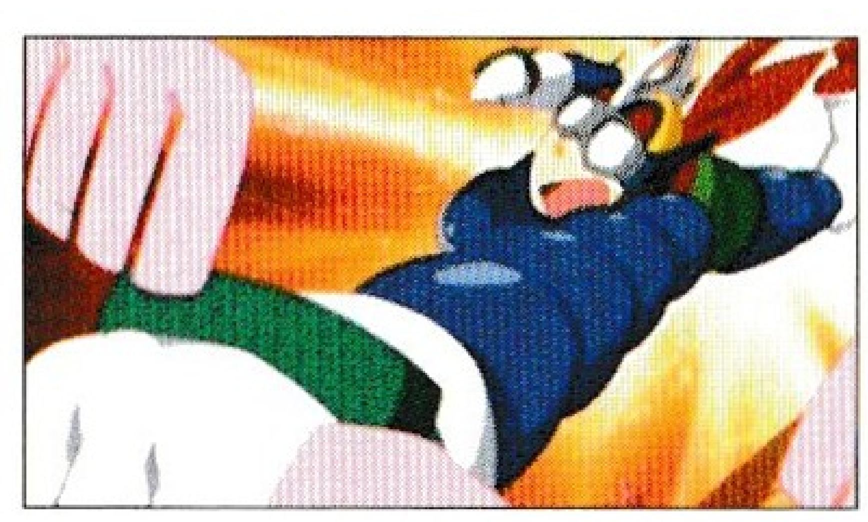












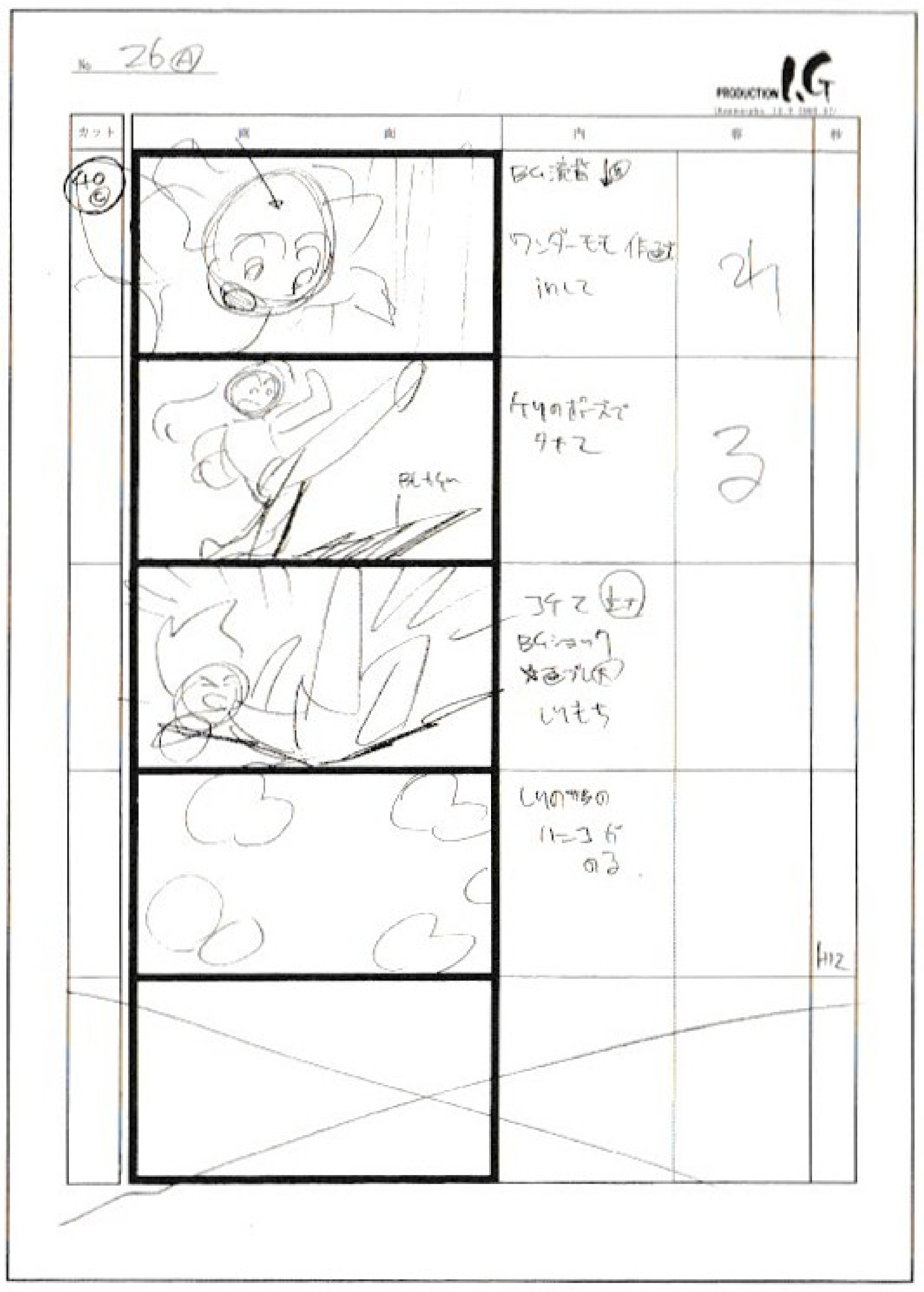


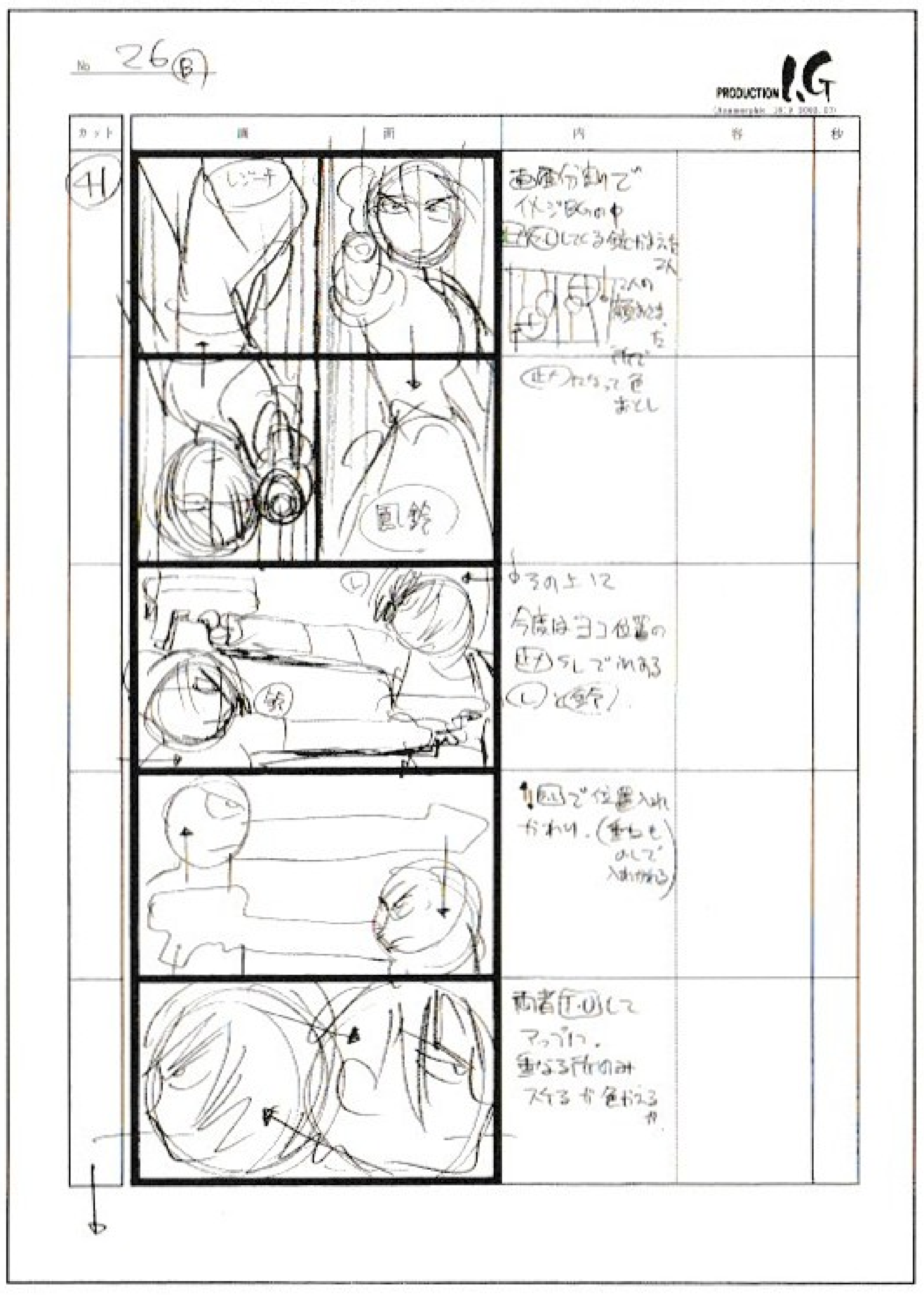
風間仁の手形は縦向きに、ベラボーマンの手形は横向きにといった
細かい指示も記されている。

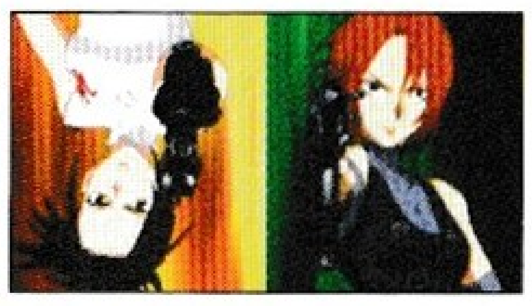


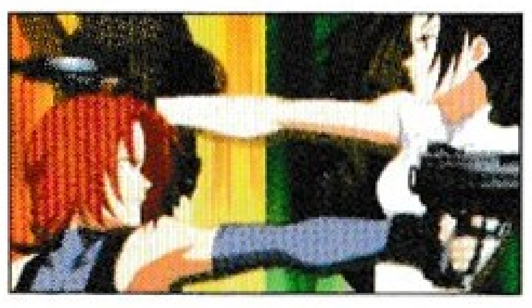



“トリ”はワンダーモモ。キックに失敗してしりもちをつき、
おしりの形が画面いっぱいにあふれるのだ。



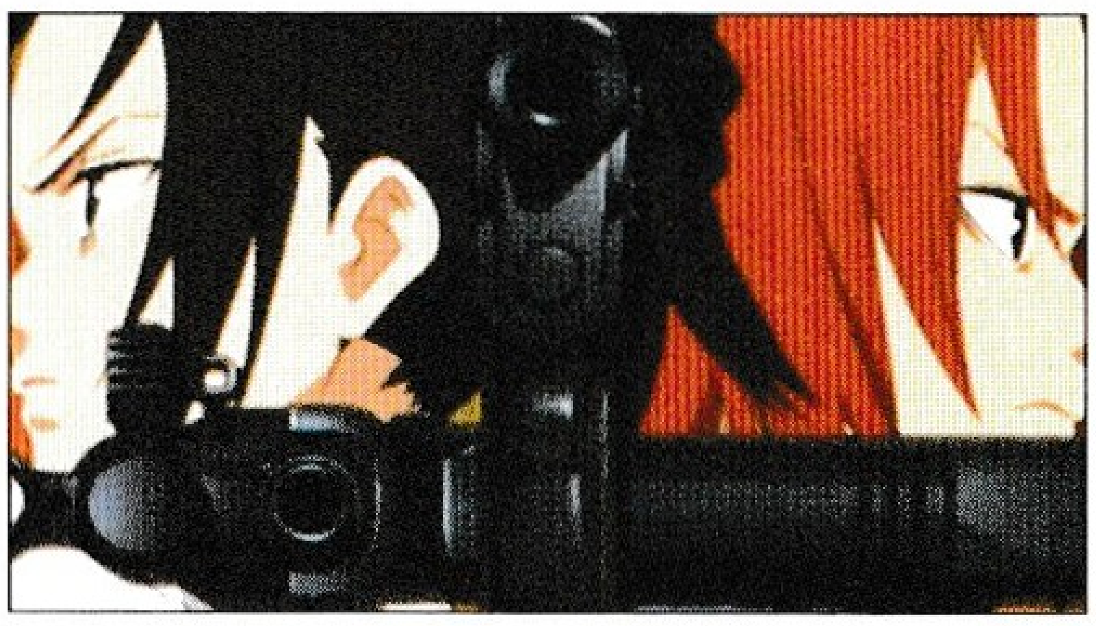


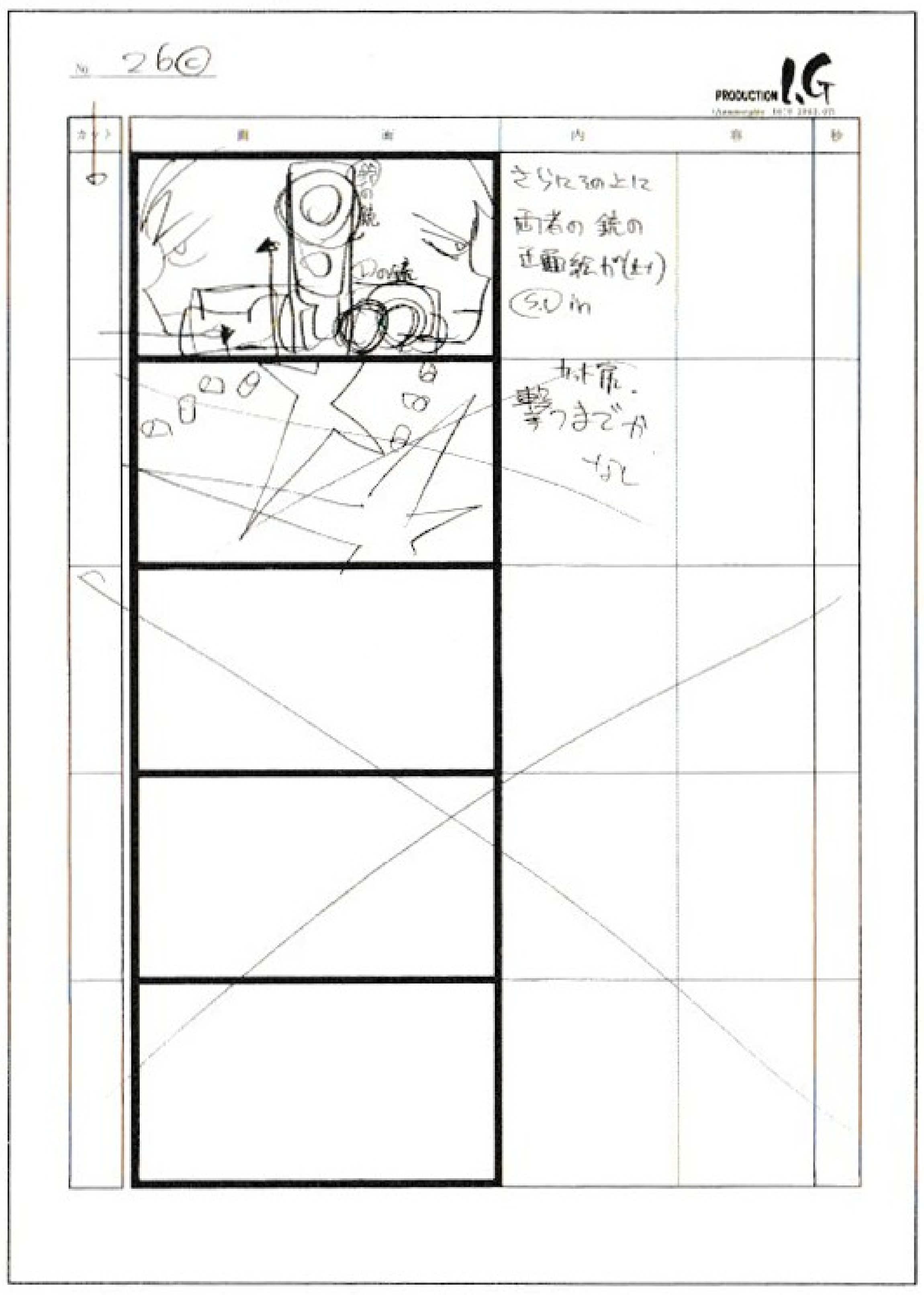


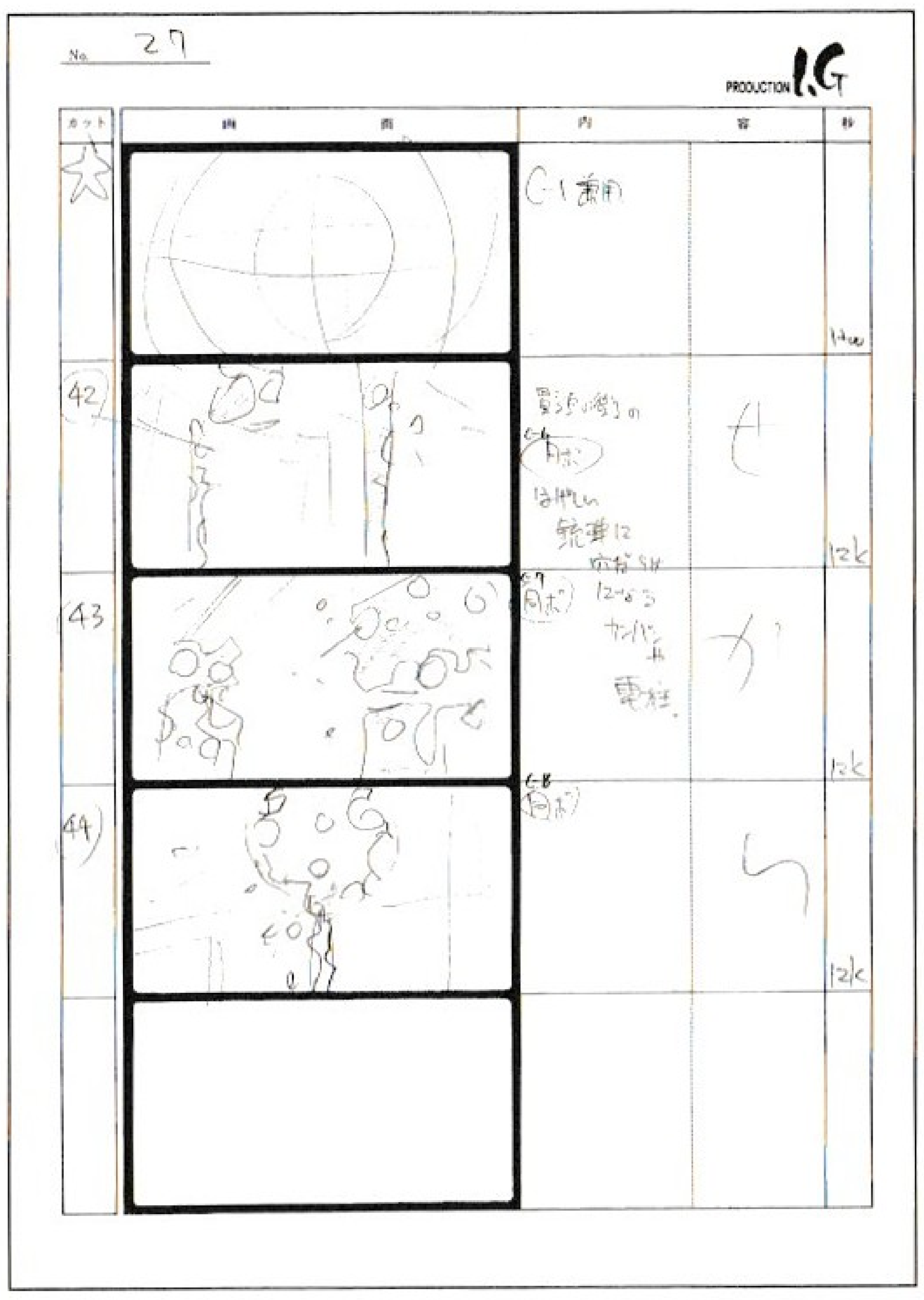
画面上に対照的に配置されているレジーナと鳳鈴。
位置を交換しながら重なり、顔がアップに映し出される。





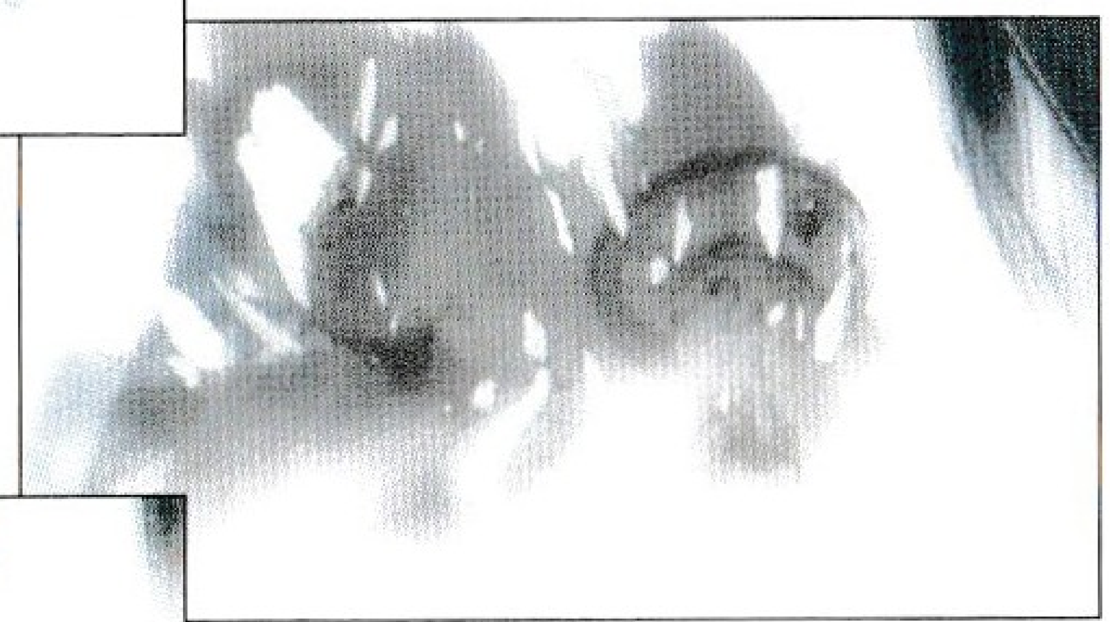
クロスするふたつの銃。縦になっているのが鳳鈴の銃で、
横になっているのがレジーナの銃だ。

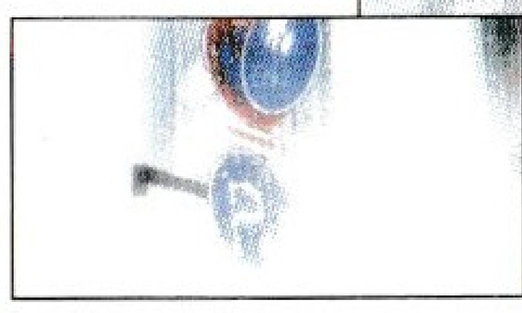








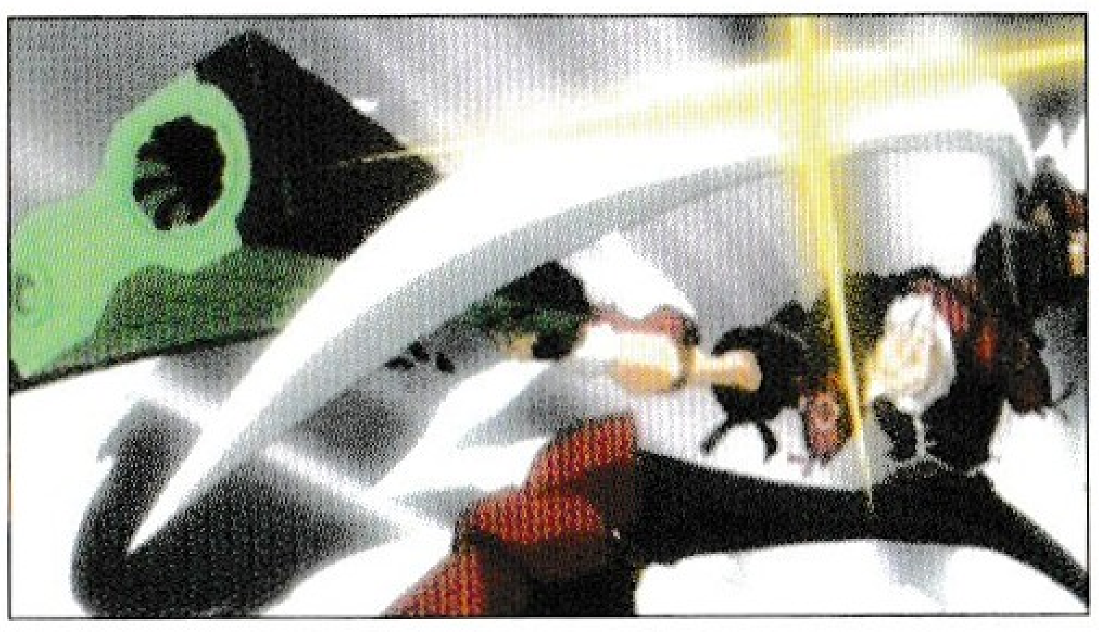




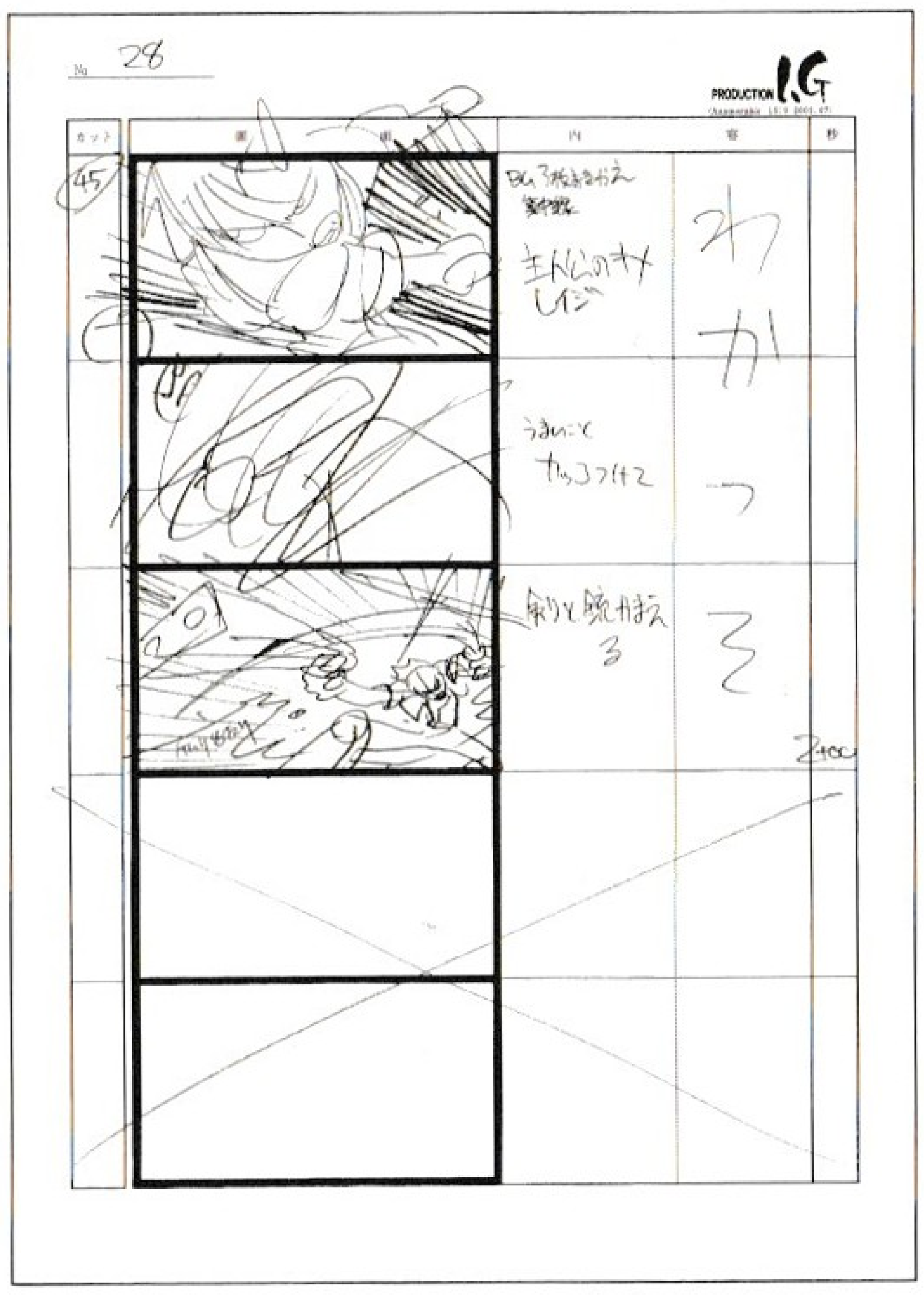
激しい銃撃戦で破壊される街並。破壊される前のカットは、冒頭で流れたカットと同じものが使われているのだ。

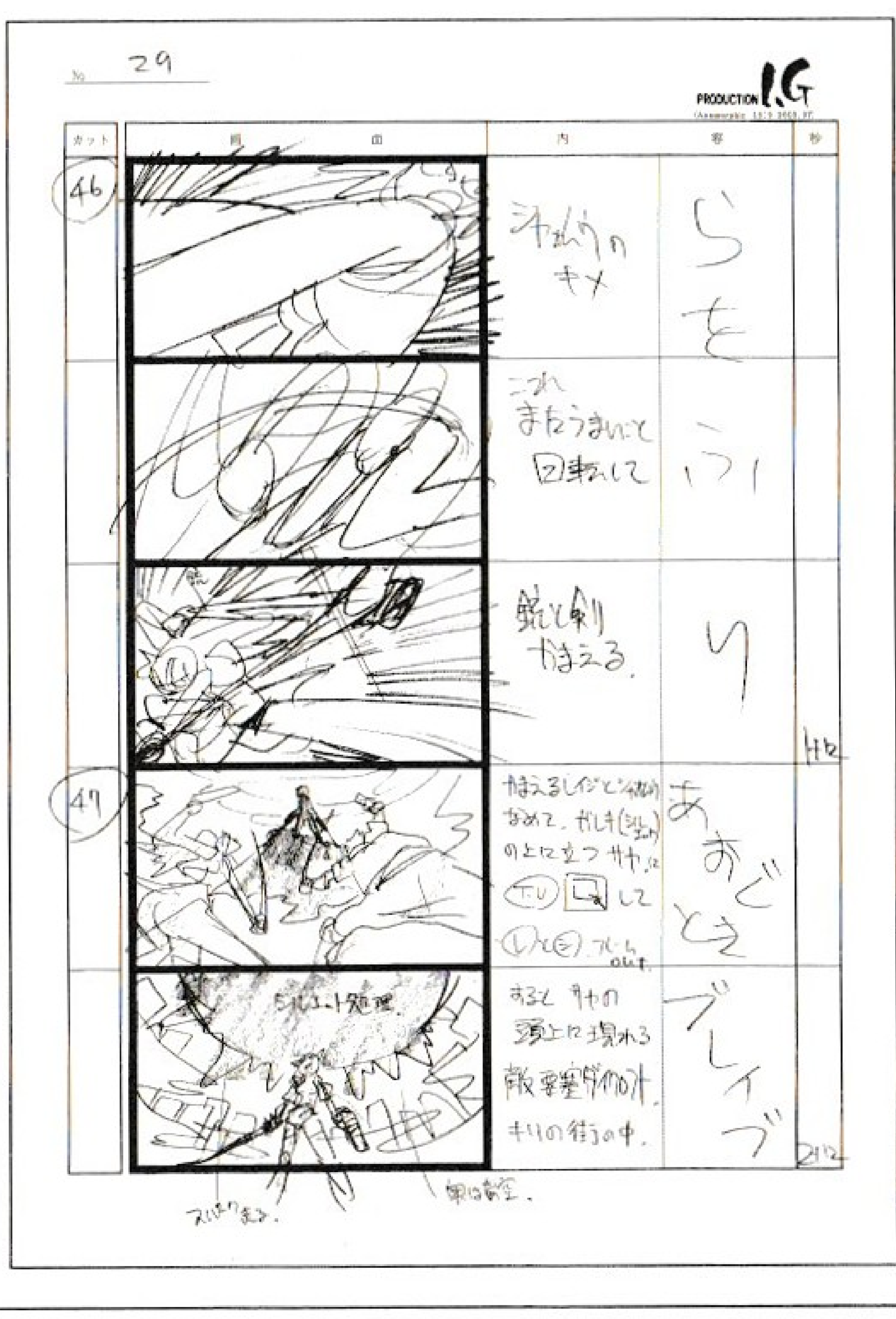


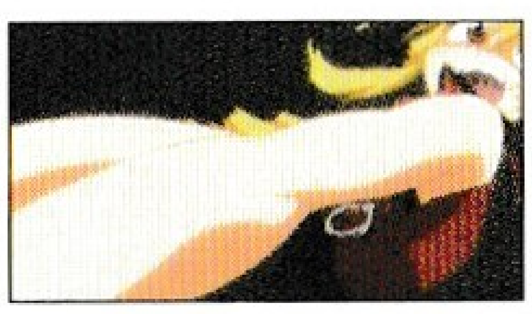




再び零児が登場。カット45の2コマ目の説明は言葉だけだが、ムービーでは見事にカッコイイ動きになっている。







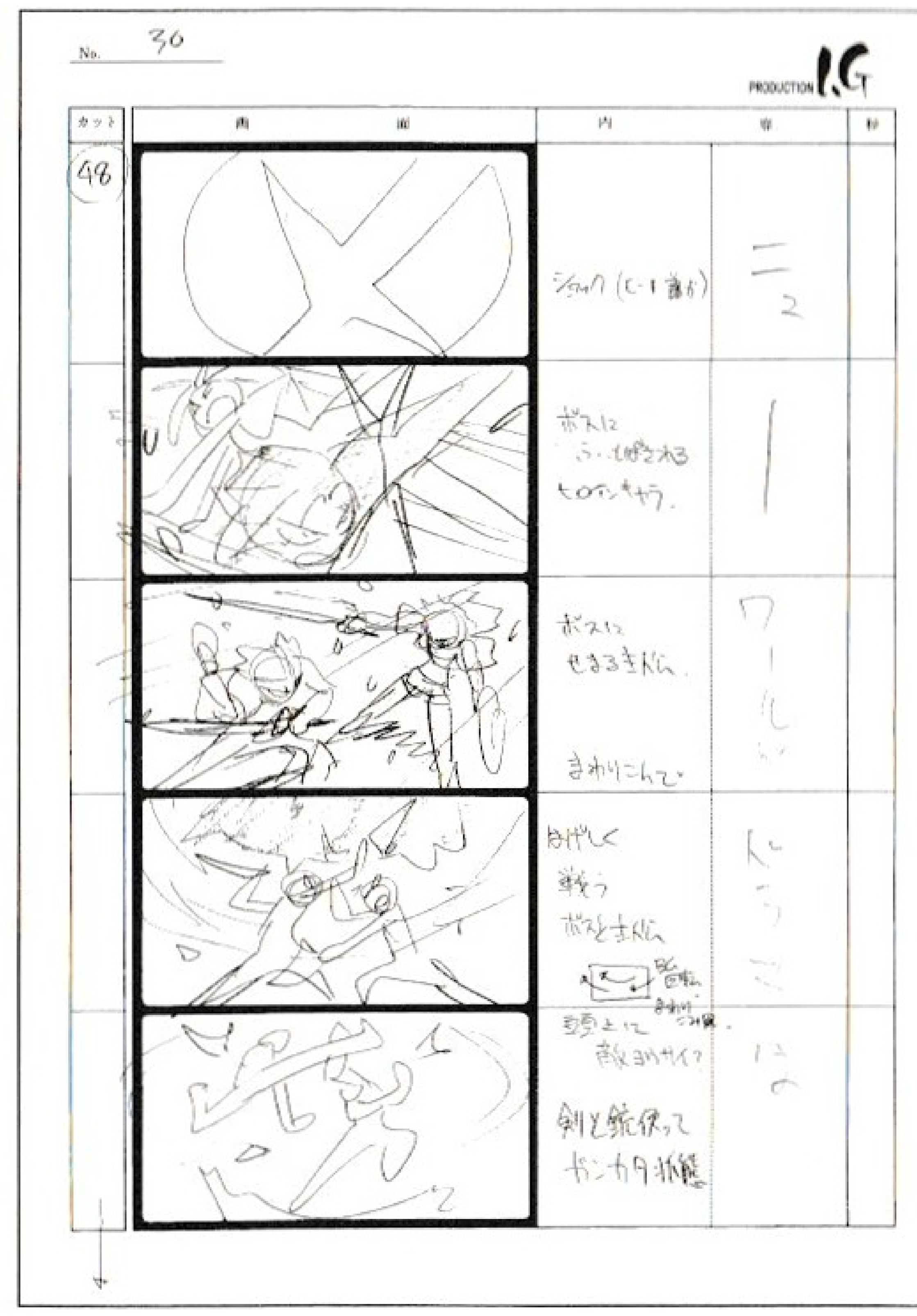








小牟も華麗に回転してキメポーズをとり、零児と一緒に武器を構える。ここで初めて敵側の沙夜が登場。

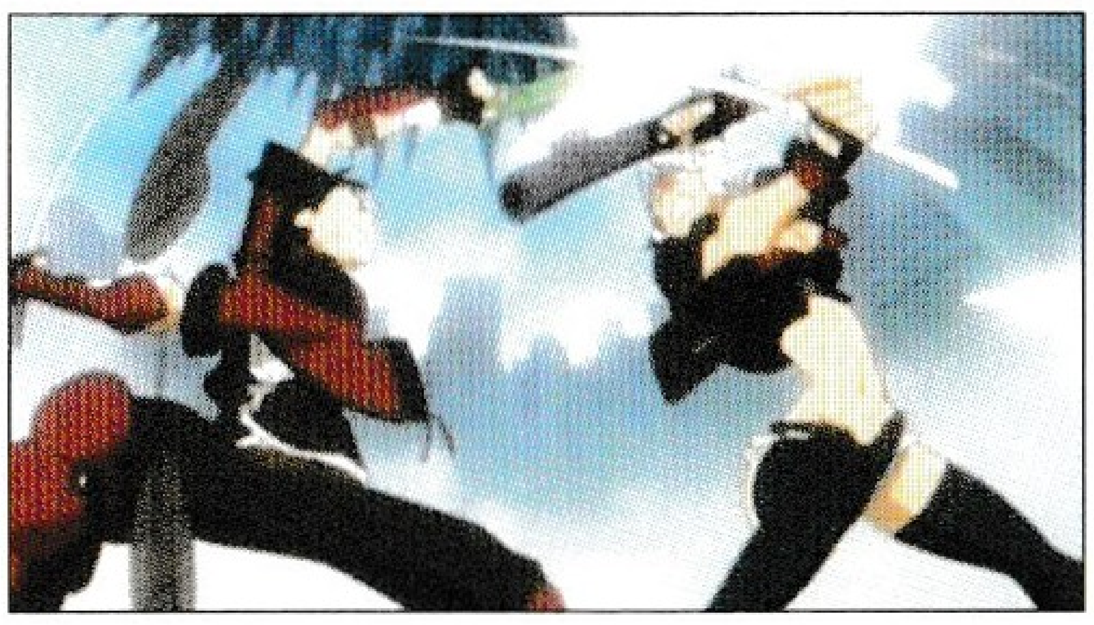




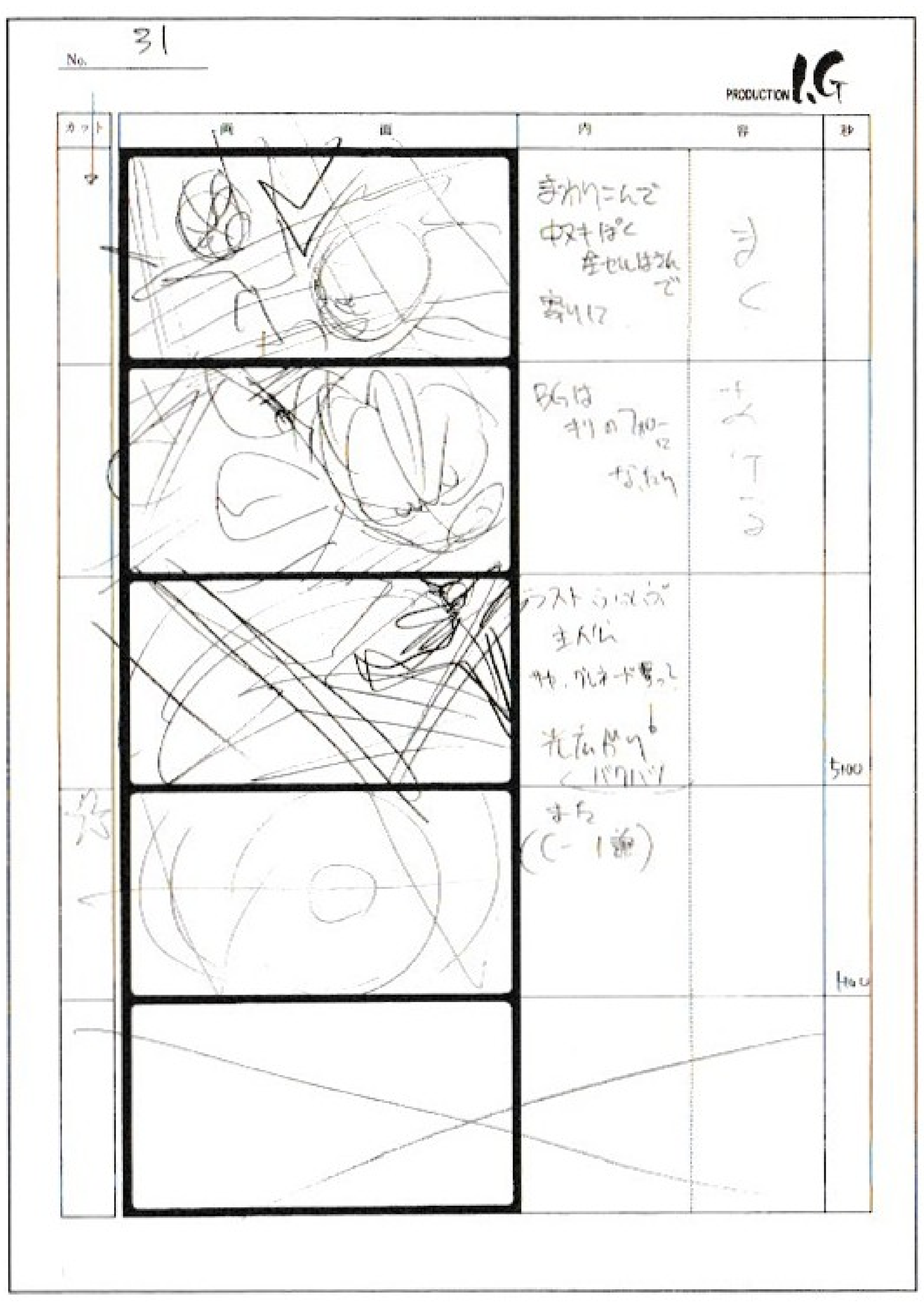








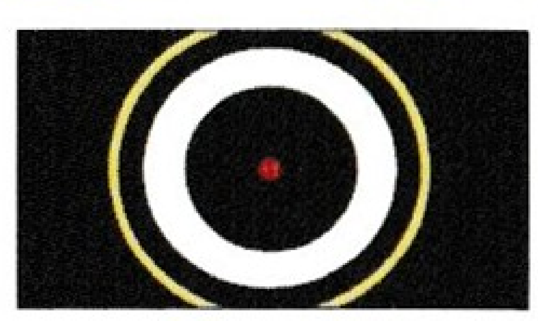
“ガンカタ”とは、ある映画に登場した武術のこと。
剣と銃を駆使して戦う零児と沙夜の動きは迫力満点！











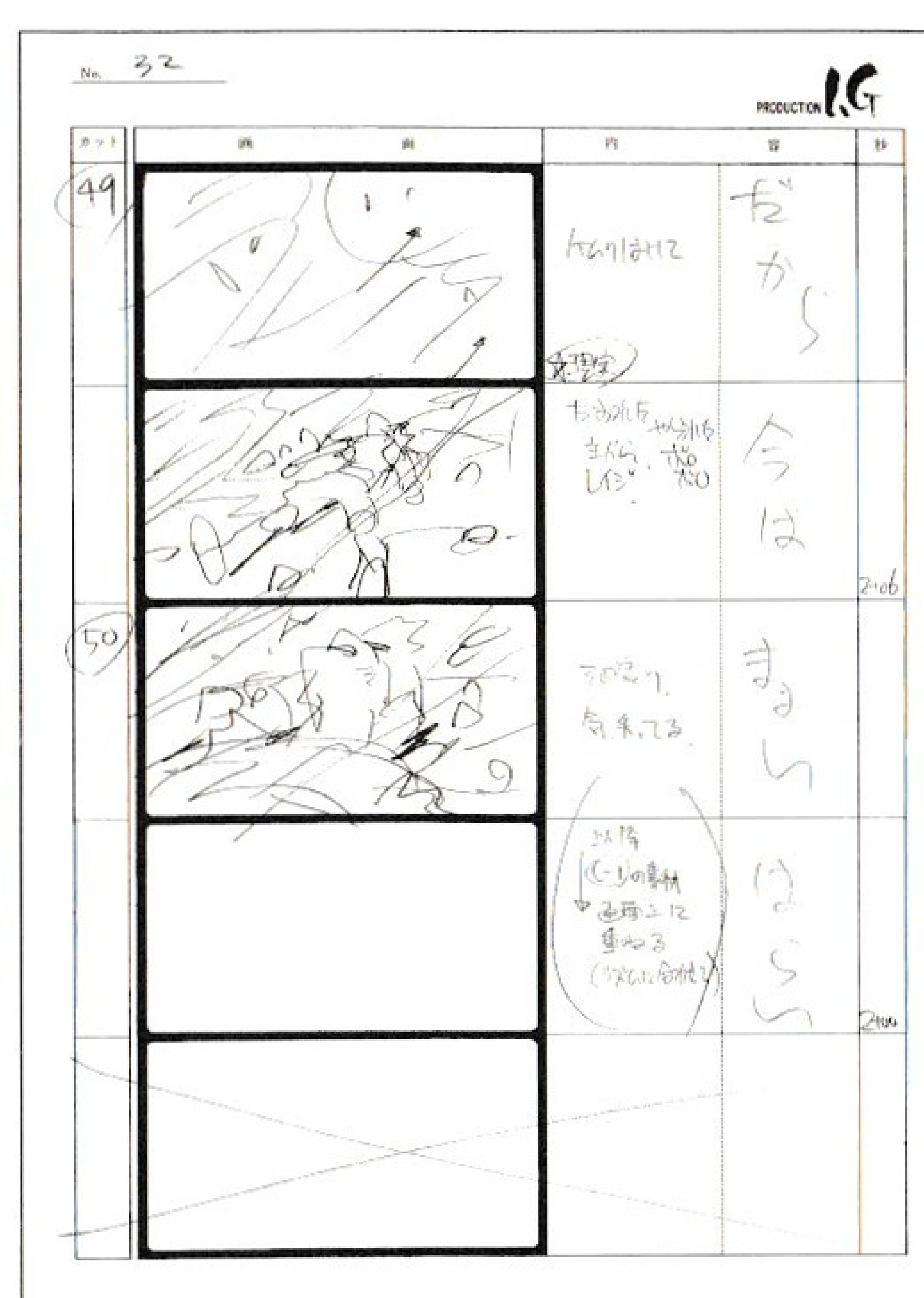
派手な戦闘を繰り返す零児と沙夜。
爆風で零児が吹き飛ばされたあと、
場面が変わることを示す模様が現れる。

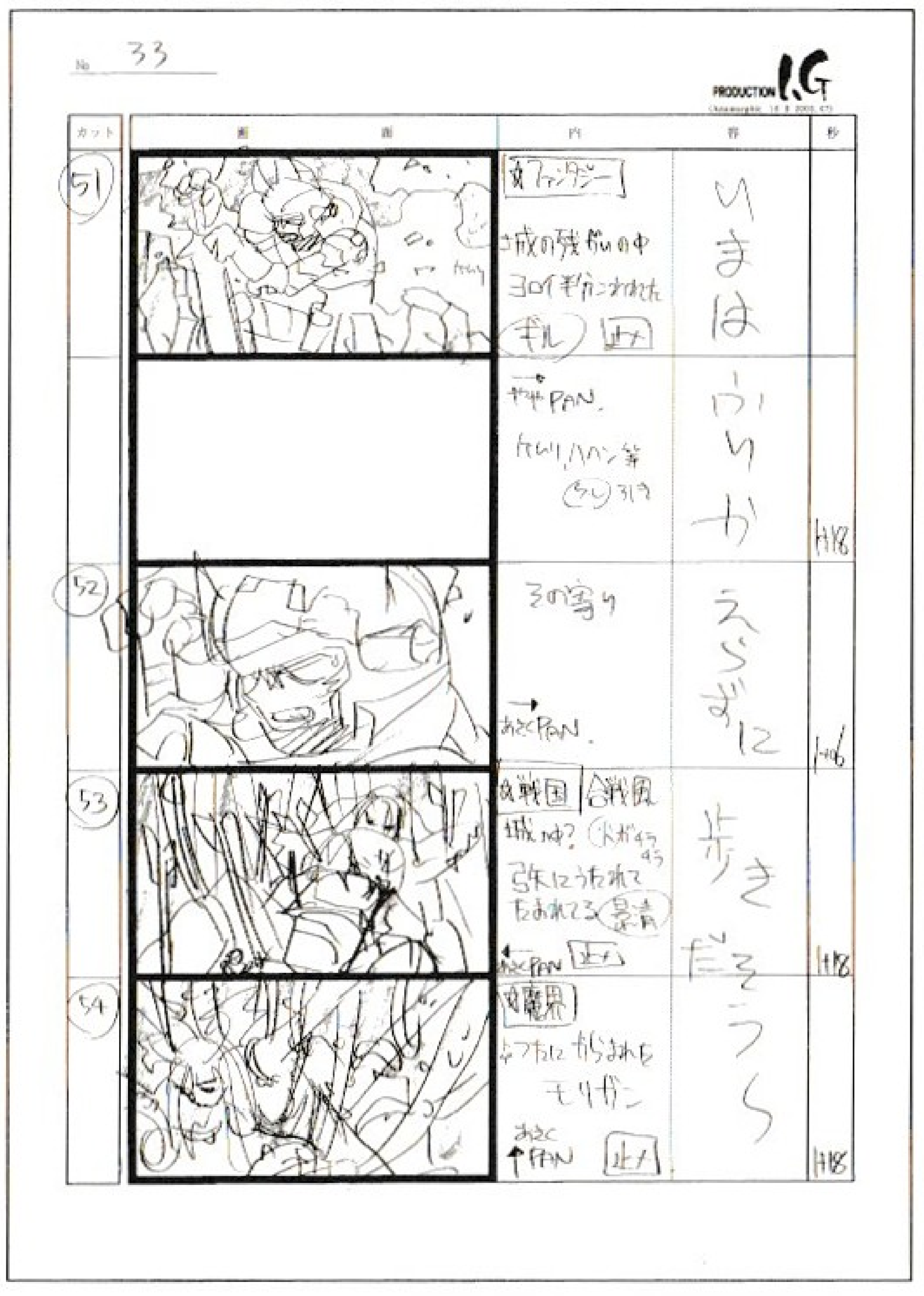


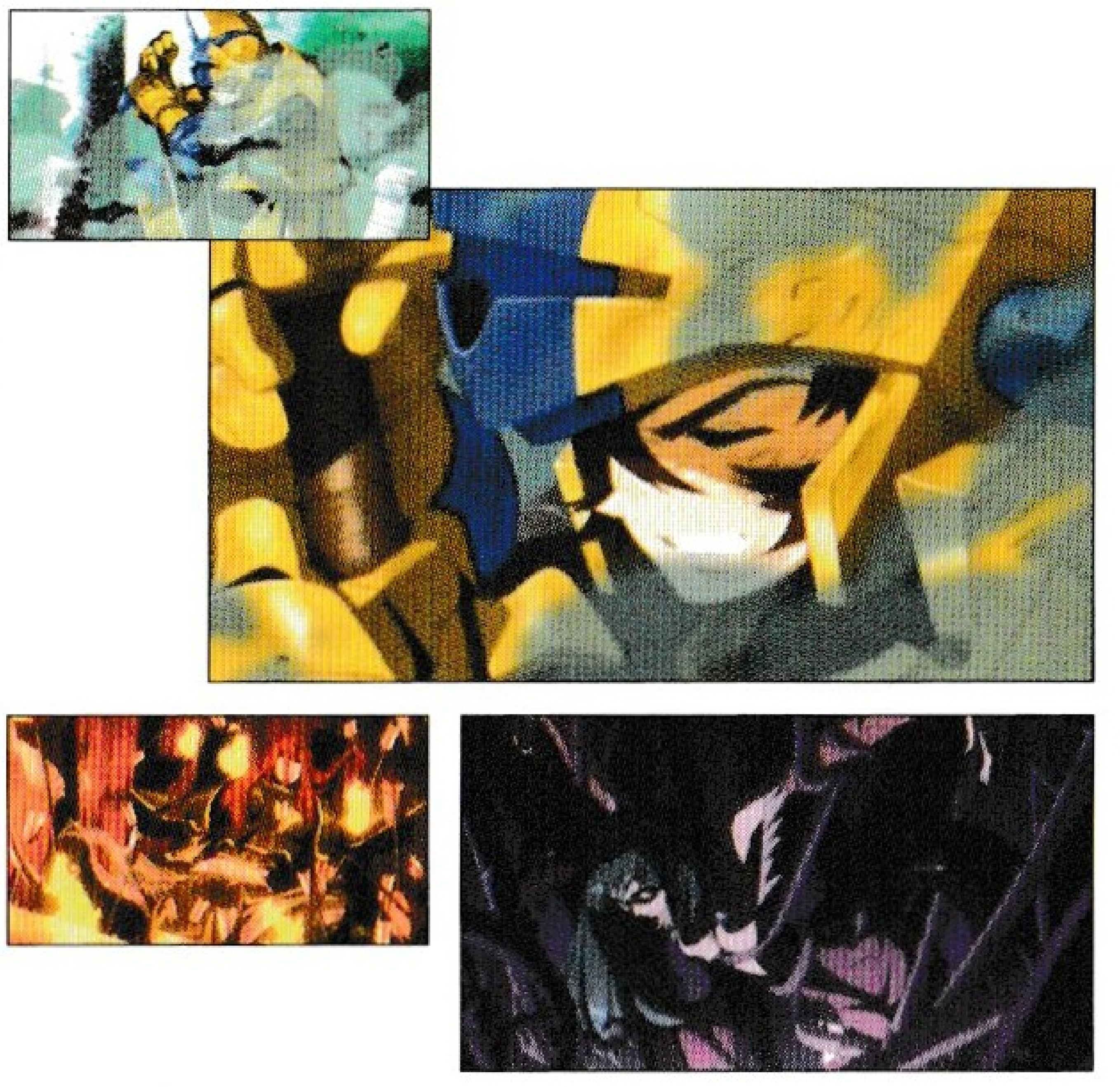




ダメージを受けて倒れた零児。
倒れた零児の上に一定のリズムで
大きさが変化する円が重ねられる。

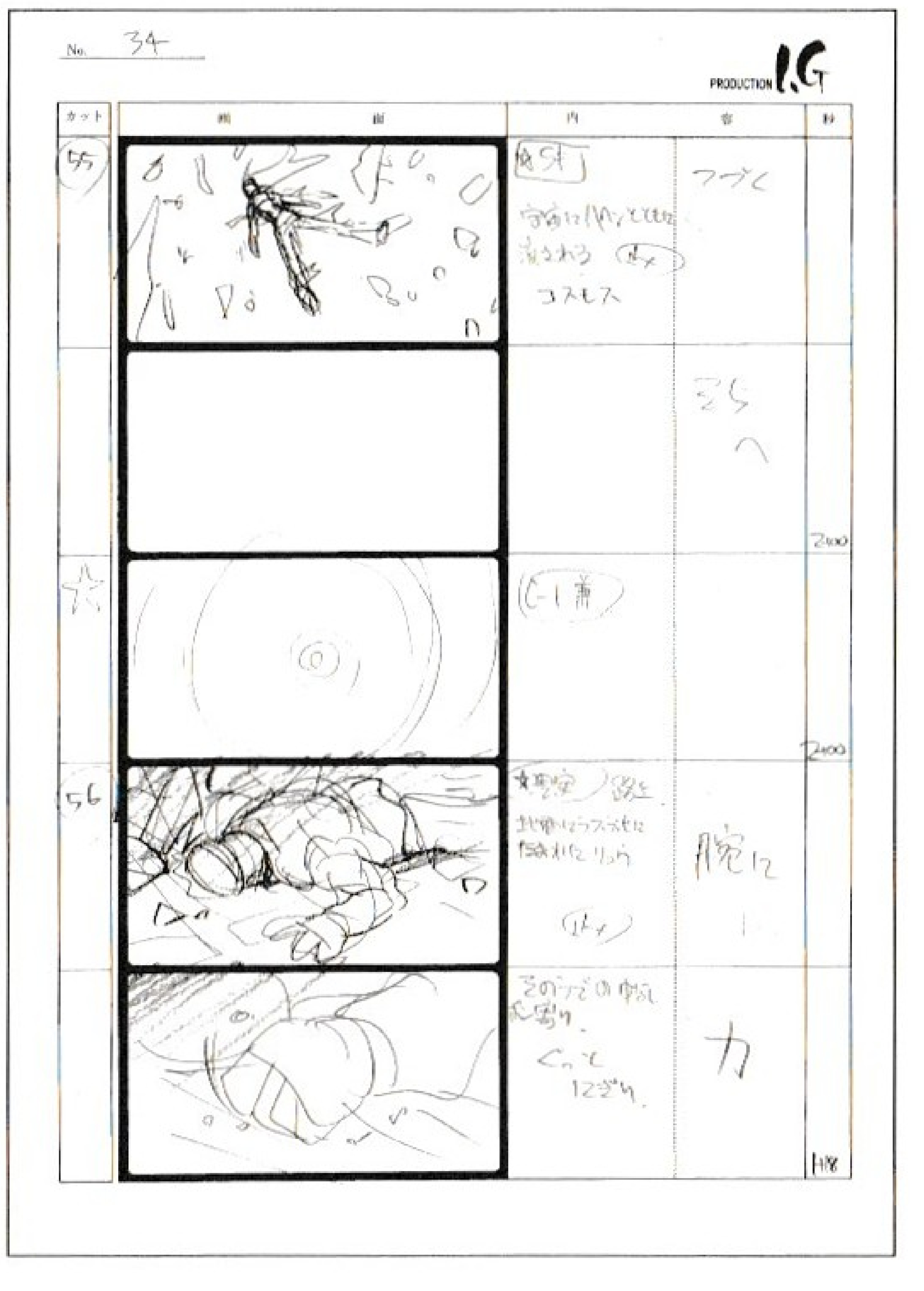




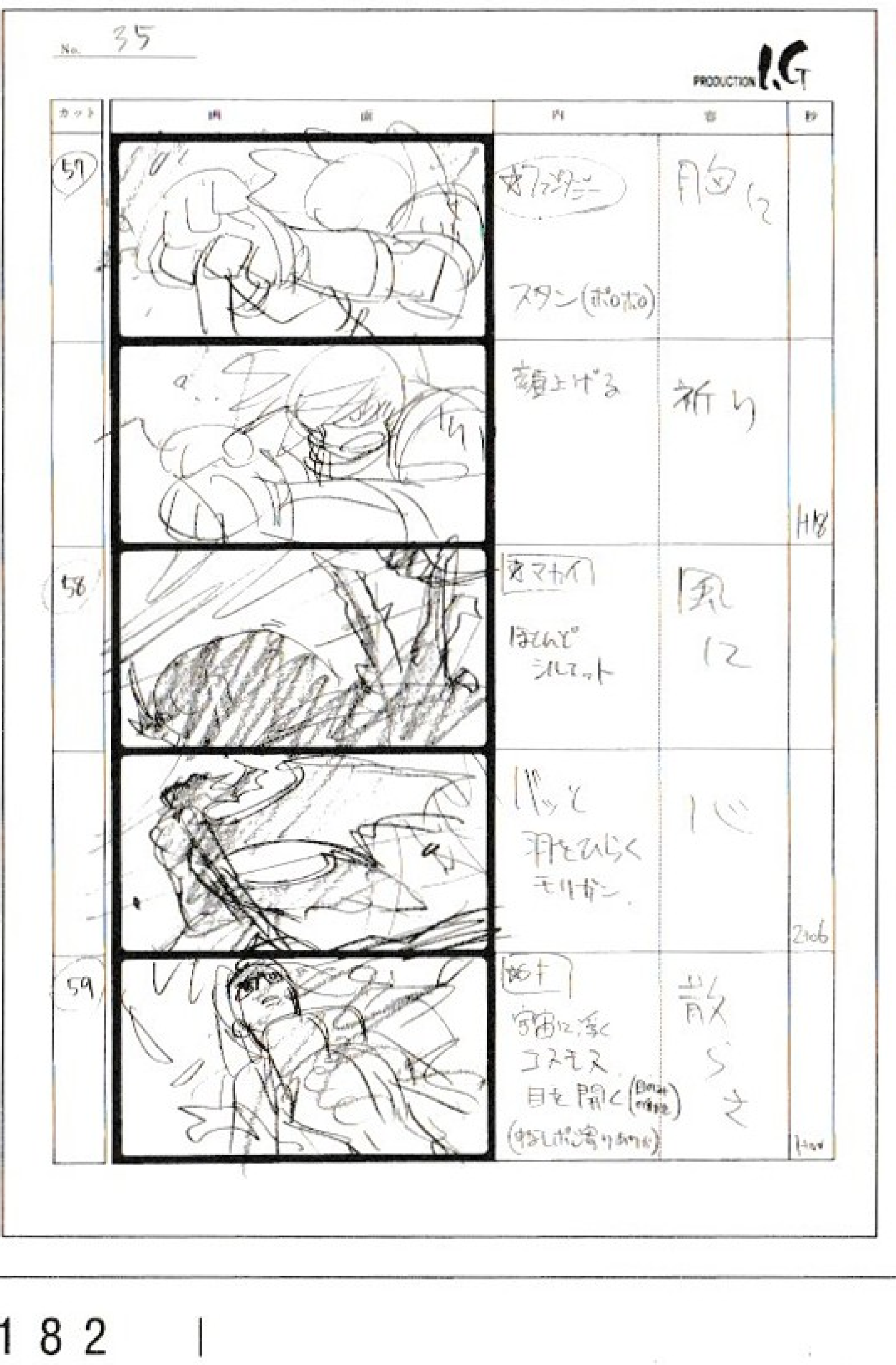


身動きとれないほどのダメージを受けた仲間たち。
キャラクターは一切動かず、煙や火、カメラのみが動く。





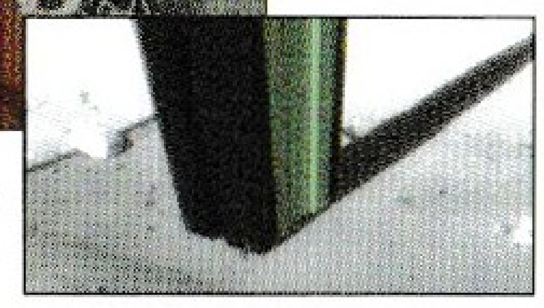
リュウの拳が握りしめられる様がアップに。
渾身の力を振りしぼろうとしていることがうまく表現されている。





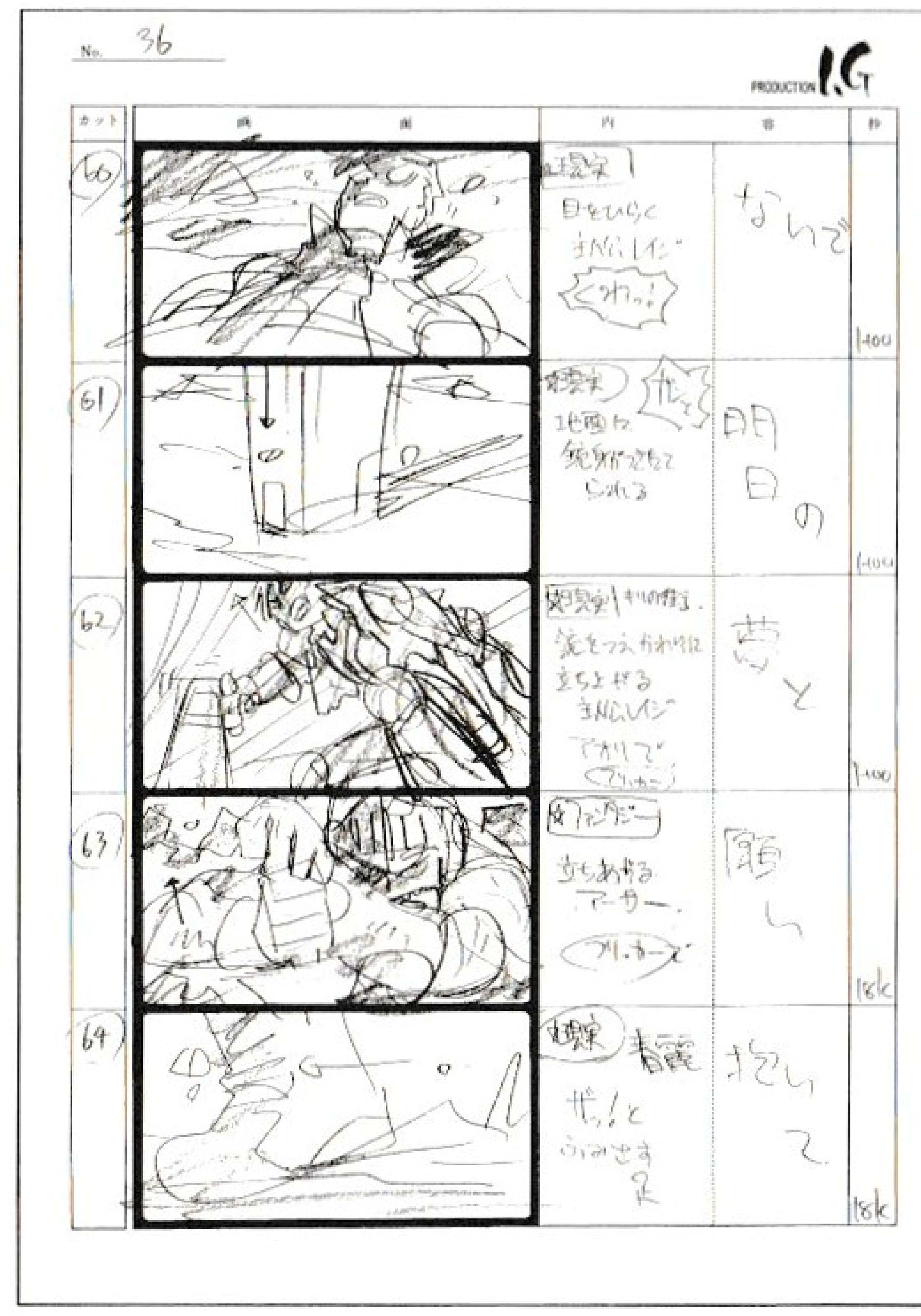
リュウに続き、次々と復活していく仲間たち。
反撃のときが近いことが予感できる。ワクワクしてくる展開だ。

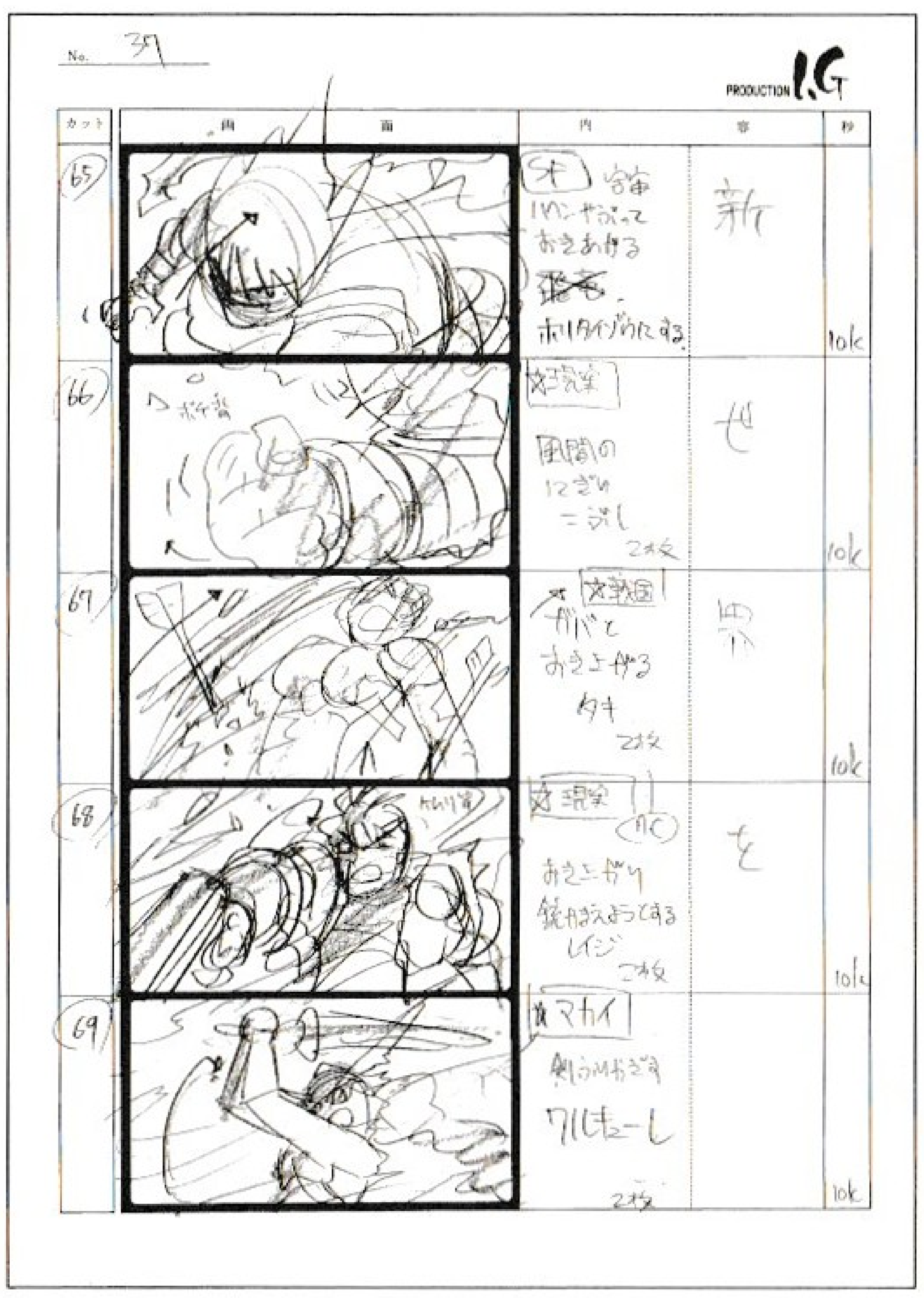


目をみひらき、銃で体を支えて立ちあがる零児。
絵コンテの補足説明からも満身創痍であることがよくわかる。







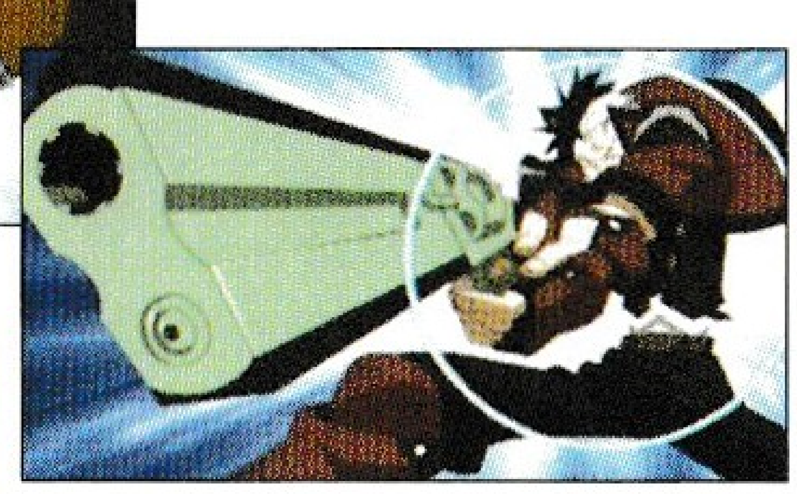
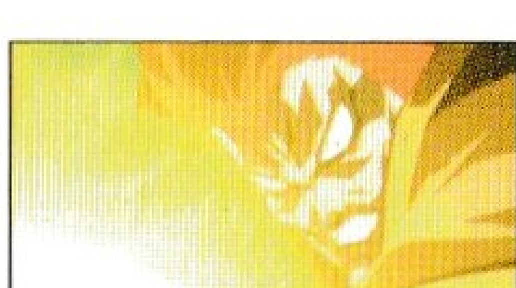

ここでは、当初、ホリ・タイゾウではなく、
飛竜が復活する仲間のひとりとして描かれる
予定だったようだ。

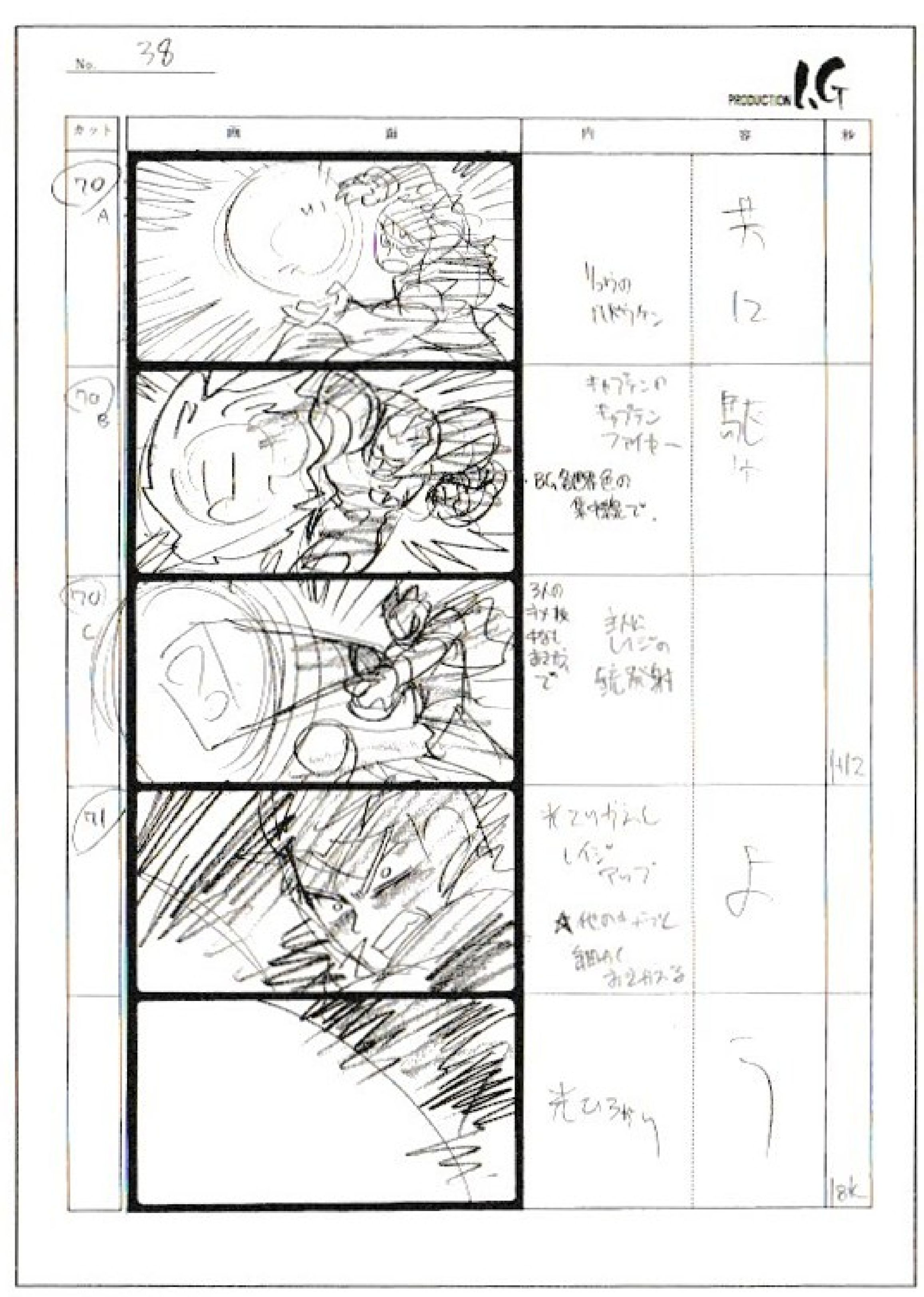


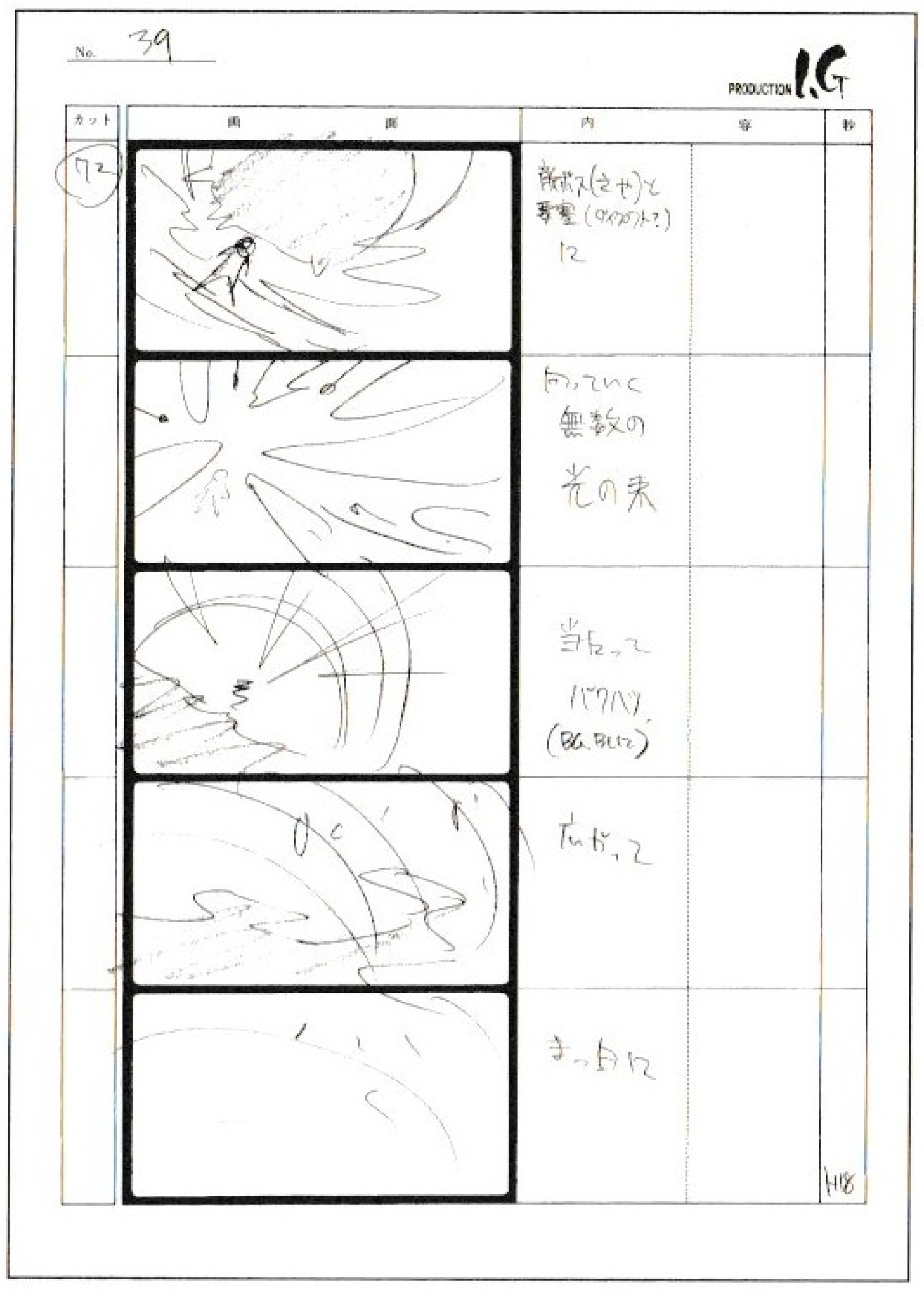


立ち上がって反撃に転じる零児たち。
カット71の顔は、ほかのキャラクターの顔に
細かく置きかえられていく。





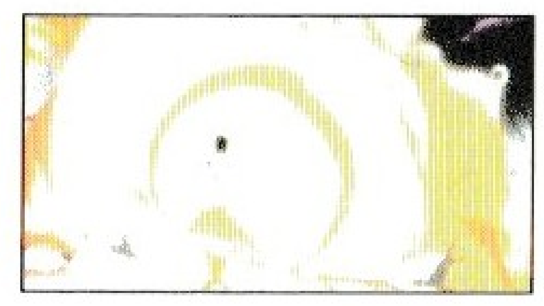


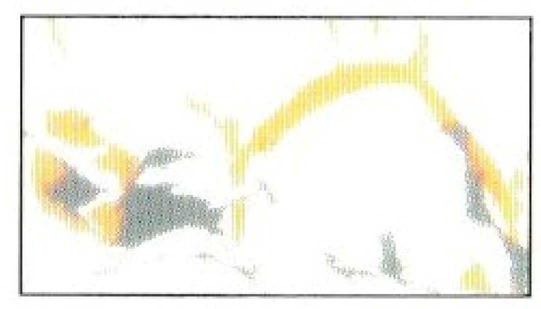


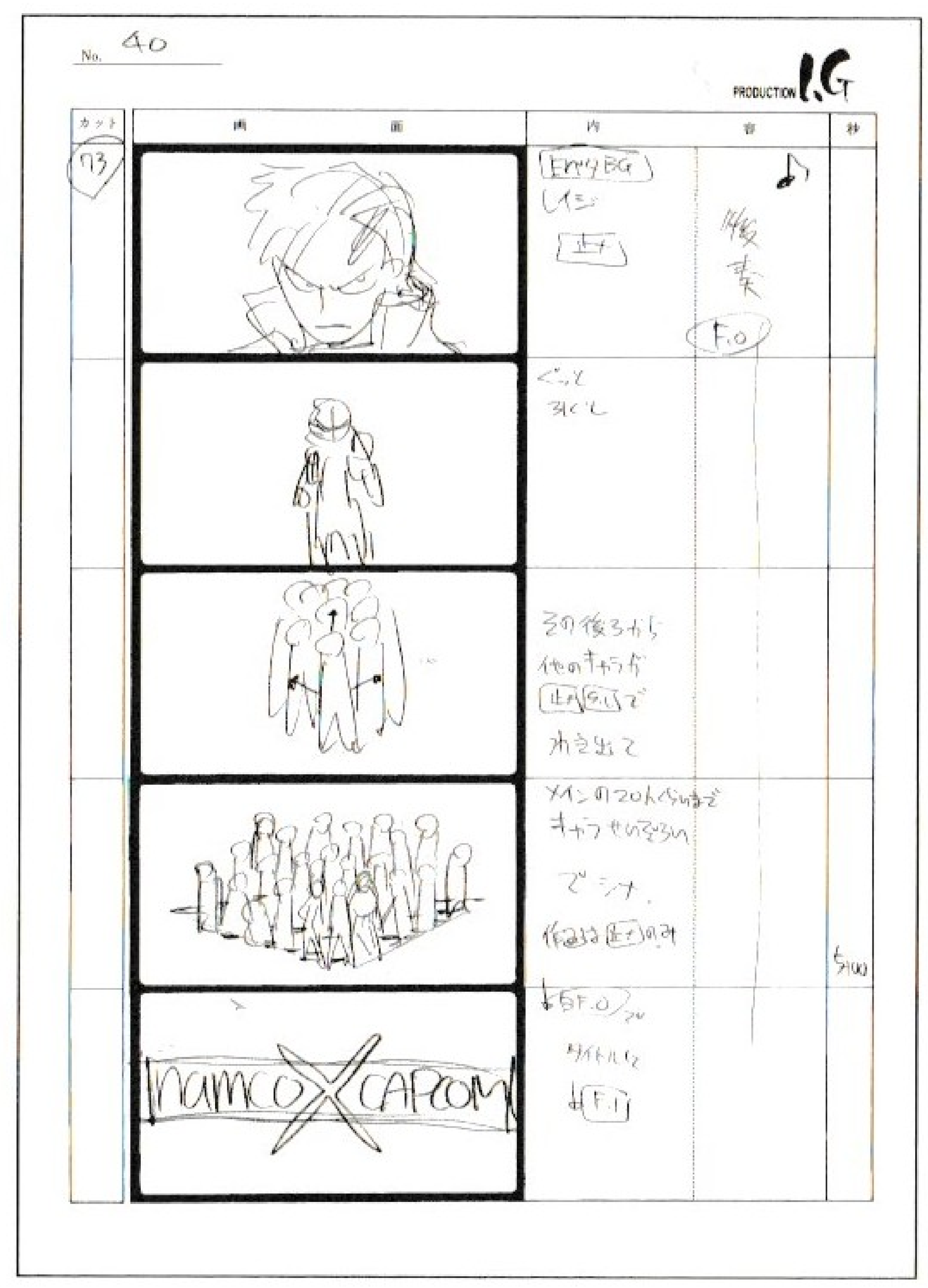




沙夜に向かって飛んでいく光の束。
当たったあとに爆発して画面が真っ白になり、次のシーンへと移行する。















ラストに仲間が勢ぞろいするシーン。
絵コンテに仲間の登場する方向とその立ち位置が示されている。



Keywords

『ナムコ クロス カプコン』
キーワード解説

ここでは、ストーリーのなかで重要な役割を担っている場所やアイテムを解説する。

【アイビス島】



かつてサードエナジー暴走事件が発生した南海の孤島。シャドルーの総帥ベガは、この島でサードエナジーを使い、次元を越えるための力を得る実験をしていた。

【黄金の種】



すさまじい魔力を秘めた宝。かつて魔人カムーズに奪われたが、ワルキューレとクリノ・サンドラが奪い返した。本作では龍宮城に納められている。これを使えば物質界に戻ることができる。

【神の眼】



1000年前に幻想界で起こった戦争で使われた巨大レンズ。かつての戦争では、凶悪な兵器を動かすために使用された。ギルガメスやスタンは、これが敵の手に渡らないようふたたび戦場に身を投じた。

【草薙剣】



三種の神器のひとつ。黄泉帰った源氏を倒すためには、ふたたび三種の神器が必要だ。景清は未だこの剣を発見できていない。

【第三の月の都（ザ・サードムーン）】



冥王グランドマスターの居城である宇宙要塞。かつて飛竜がグランドマスターを倒した場所でもある。零児たちはここにも転移し、飛竜や名無しの超戦士１Ｐ&２Ｐたちとともに戦いを繰り広げた。

【ソウルエッジ】



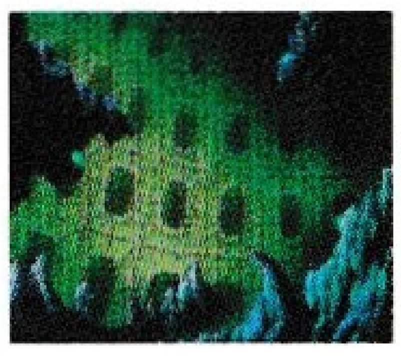
持つ者の魂を喰らうという邪剣。その内に秘めた力は強大で、出現した場所では必ずといっていいほど転移が発生する。そのため、零児たちは、物質界に戻るためにこれを欲した。

【玉手箱】



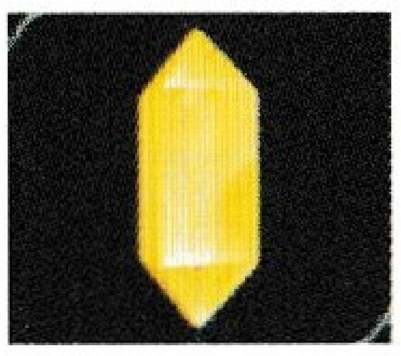
龍宮城の乙姫が所持している不思議な箱。この箱にはある術が封じ込まれており、開けると、魍魎界から幻想界へ通じる門を開放することができる。

【地下要塞バラデューク】



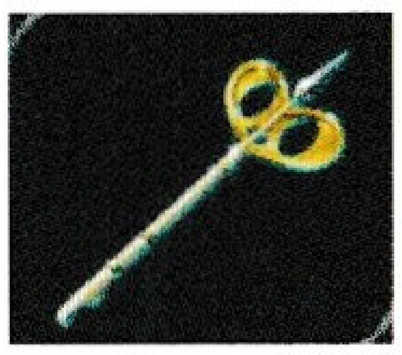
宇宙生物のオクティ族が建造した地下要塞。トビ・マスヨやホリ・タイゾウらが奇襲作戦を決行し、一度は壊滅したが、復活した。現在は、魔界村への通り道となっている。

【ディフレクター】



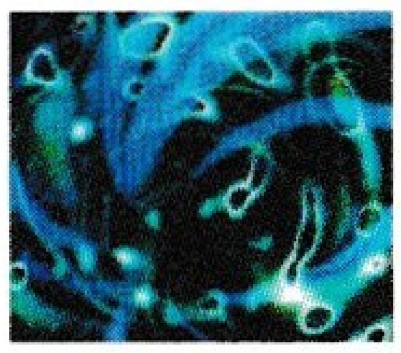
空賊ボーン一家の母艦、ゲゼルシャフト号を動かすために必要な物質。地下要塞バラデュークでは、巨大オクティのブルー・ウォームにもエネルギーを与えていた。

【時の鍵】



「時の狭間」に悪魔たちを封じ込めるために使われた神界の至宝。しかし、この鍵は何者かに奪われてしまった。やがて「時の狭間」の封印は解かれ、各世界に悪魔たちが復活した。

【時の狭間】



アスタロト、ドルアーガ、ゾウナなど、かつてそれぞれの世界を恐怖に陥れた魔王たちが封印されていた場所。しかし、その封印が解かれ、魔王たちは彼らの居城とともに復活した。

【ドルアーガの塔】



悪魔ドルアーガの居城。60階建て。かつて石にされたカイを助けるためにギルガメスが侵入し、59階でドルアーガと死闘を演じた。廃墟になっていたが、ドルアーガとともに復活した。

【八坂瓊の勾玉】



三種の神器のひとつ。景清は、この勾玉を龍宮城を訪れた際に、乙姫より受け取った。

【八咒鏡】



三種の神器のひとつ。かつて平景清は、この三種の神器を使って源氏を倒した。景清は、この鏡を地下要塞バラデュークブルー・ウォームの巣で発見した。

ザコ敵大事典

ここでは、イベントに登場せず、会話も一切発生しないザコ敵のプロフィールを一挙に公開！　彼らももちろんナムコとカプコンのゲームキャラクター。彼らが所属する勢力や登場作品を確認しよう。

■ザコ敵事典さくいん

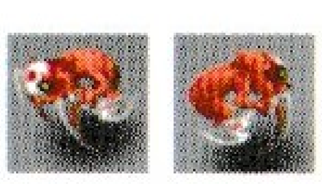
妖物

登場作品　オリジナル



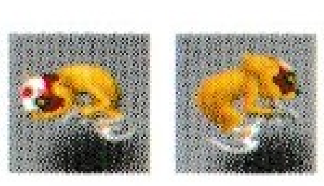
鎌鼬・蒼
【かまいたち・そう】

10年前から世界各地に出没するようになった、下級の妖物。遠距離から鎌を投げつけてくる。



鎌鼬・紅
【かまいたち・こう】

10年前から世界各地に出没するようになった、下級の妖物。回転しながら斬りつけてくる。



鎌鼬・橙
【かまいたち・とう】

10年前から世界各地に出没するようになった、下級の妖物。遠距離から鎌を投げつけてくる。



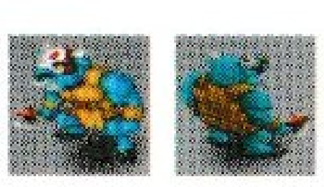
悪天狗
【あくてんぐ】

カラス天狗の姿をした妖物。自在に空を飛び、素早い動きで蹴りを放ってくる。



業天狗
【ごうてんぐ】

カラス天狗の姿をした妖物で、悪天狗の上位タイプ。自在に空を飛び、素早い動きで蹴りを放ってくるだけでなく、手に持ったウチワから、旋風を巻き起こす事もできる。



毒牛頭
【どくごず】

牛の頭に人の体を持つ妖物。牛頭（ごず）とは仏教において、馬頭（めず）と組んで地獄の亡者に責め苦を与える獄卒（ごくそつ）のことである。



毒馬頭
【どくめず】

馬の頭に人の体を持つ妖物。馬頭（めず）とは仏教において、牛頭（ごず）と組んで地獄の亡者に責め苦を与える獄卒（ごくそつ）のことである。

グノーシス

登場作品『ゼノサーガ　エピソードⅠ〔力への意志〕』



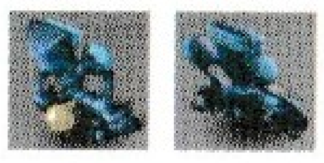
ゴーレム
【ごーれむ】

人類に対して敵対行動をとるという事実以外、全てが謎に包まれている、グノーシスと呼ばれる謎の存在。実在事象と異なる領域に存在し、通常は触れる事ができない。ゴーレムはエネルギー攻撃を得意とするタイプである。



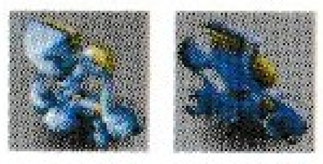
スヴァロギッチ
【すゔぁろぎっち】

人類に対して敵対行動をとるという事実以外、全てが謎に包まれている、グノーシスと呼ばれる謎の存在。実在事象と異なる領域に存在し、通常は触れる事ができない。ゴーレムの上位タイプであり、炎系の攻撃を得意とする。



ペルーン
【ぺるーん】

人類に対して敵対行動をとるという事実以外、全てが謎に包まれている、グノーシスと呼ばれる謎の存在。実在事象と異なる領域に存在し、通常は触れる事ができない。ゴーレムの上位タイプであり、雷系の攻撃を得意とする。



ストリボーグ
【すとりぼーぐ】

人類に対して敵対行動をとるという事実以外、全てが謎に包まれている、グノーシスと呼ばれる謎の存在。実在事象と異なる領域に存在し、通常は触れる事ができない。ゴーレムの上位タイプであり、冷気系の攻撃を得意とする。



フェアリー
【ふぇありー】

人類に対して敵対行動をとるという事実以外、全てが謎に包まれている、グノーシスと呼ばれる謎の存在。実在事象と異なる領域に存在し、通常は触れる事ができない。フェアリーは飛行能力を持ち、雷系の攻撃を得意とする。



グレムリン
【ぐれむりん】

人類に対して敵対行動をとるという事実以外、全てが謎に包まれている、グノーシスと呼ばれる謎の存在。実在事象と異なる領域に存在し、通常は触れる事ができない。グレムリンは飛行能力を持ち、遠距離攻撃を得意とする。

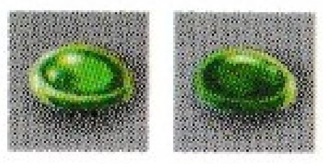
ドルアーガ軍

登場作品『ドルアーガの塔』



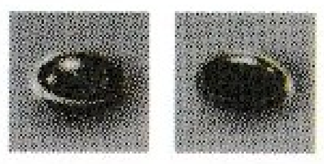
クォックス
【くぉっくす】

クリスタルロッドの光から生まれた聖龍。しかし、ドルアーガの魔力によって悪しき龍に変えられてしまった。口から凄まじい火炎を吐いて攻撃してくる。



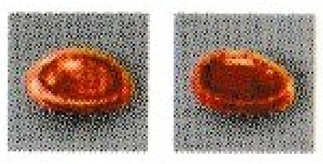
グリーンスライム
【ぐりーんすらいむ】

ドルアーガの塔に生息する緑色のゼリー状モンスター。スライム系の中では最も弱いタイプ。



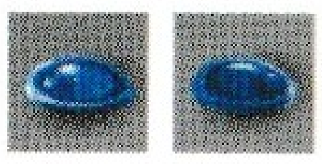
ブラックスライム
【ぶらっくすらいむ】

ドルアーガの塔に生息する黒色のゼリー状モンスター。グリーンスライムより動きが素早い。



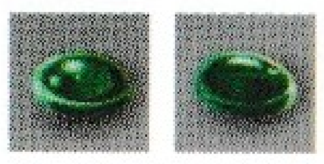
レッドスライム
【れっどすらいむ】

ドルアーガの塔に生息する赤色のゼリー状モンスター。ホワイトスペル（呪文）を繰り出す。



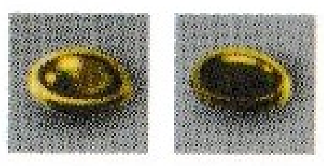
ブルースライム
【ぶるーすらいむ】

ドルアーガの塔に生息する青色のゼリー状モンスター。ブルースペル（呪文）を繰り出す。



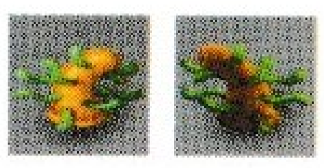
ダークグリーンスライム
【だーくぐりーんすらいむ】

ドルアーガの塔に生息する暗緑色のゼリー状モンスター。グリーンスペル（呪文）を繰り出す。



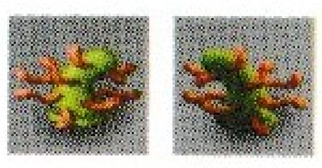
ダークイエロースライム
【だーくいえろーすらいむ】

ドルアーガの塔に生息する暗黄色のゼリー状モンスター。最強のスライムで、様々なスペル（呪文）を繰り出す。



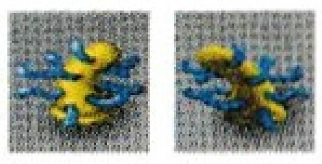
グリーンローパー
【ぐりーんろーぱー】

ドルアーガの塔に生息する緑色の触手が特徴のモンスター。



レッドローパー
【れっどろーぱー】

ドルアーガの塔に生息する赤色の触手が特徴のモンスター。



ブルーローパー
【ぶるーろーぱー】

ドルアーガの塔に生息する青色の触手が特徴のモンスター。



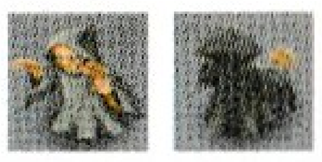
メイジ
【めいじ】

ドルアーガの塔に出現する魔法使い。ホワイトスペル（呪文）を繰り出す。



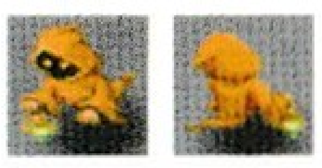
ソーサラー
【そーさらー】

ドルアーガの塔に出現する魔法使い。レッドスペル（呪文）を繰り出す。



ドルイド
【どるいど】

ドルアーガの塔に出現する魔法使い。ブルースペル（呪文）を繰り出す。



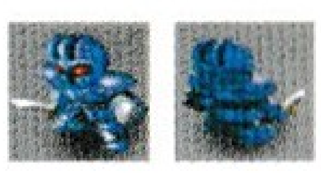
メイジゴースト
【めいじごーすと】

ドルアーガの塔に出現するメイジが亡霊になった姿。ホワイトスペル（呪文）を繰り出す。



ドルイドゴースト
【どるいどごーすと】

ドルアーガの塔に出現するドルイドが亡霊になった姿。ブルースペル（呪文）を繰り出す。



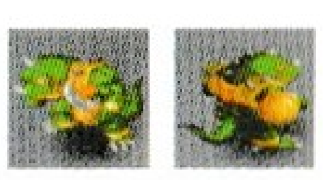
ブルーナイト
【ぶるーないと】

ドルアーガの塔に出現する青騎士。騎士系の中では最も弱いタイプ。



ブラックナイト
【ぶらっくないと】

ドルアーガの塔に出現する黒騎士。



リザードマン
【りざーどまん】

ドルアーガの塔に出現するトカゲ剣士。騎士系唯一の左利きであり、高い攻撃力を持っている。

頼朝軍

登場作品 『源平討魔伝』／『妖怪道中記』



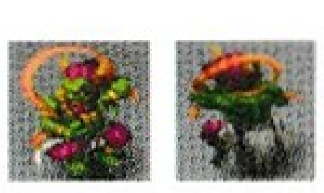
琵琶法師
【びわほうし】

源氏お抱えの琵琶法師。琵琶を奏で、鳥獣戯画を飛ばして攻撃してくる。



風神
【ふうじん】

かつて因幡の国に現れ、鎌倉を目指す景清と戦った。風を吹き出して攻撃してくる。



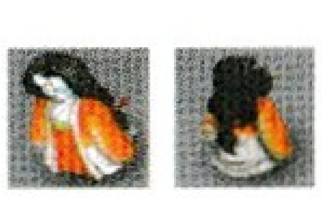
雷神
【らいじん】

かつて讃岐の国に現れ、鎌倉を目指す景清と戦った。雷で攻撃してくる。



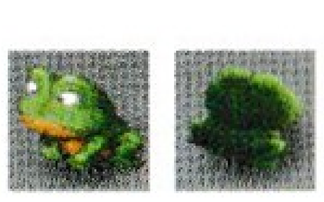
骸骨
【がいこつ】

地獄の鳥居の番人。長尺の日本刀を持った骸骨。



鬼姫
【おにひめ】

十二単を身にまとった鬼女。髪の毛を武器のように使い、毒のリンプンを振りまく。



ガマガエル
【がまがえる】

「苦行の道」に生息する、超大型のカエル。大きな体を活かした体当たり攻撃が得意。

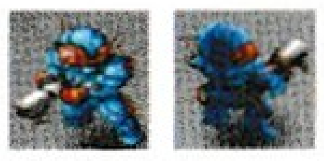


槍骸骨
【やりがいこつ】

槍を持った骸骨。三角頭巾と赤フンドシが特徴。

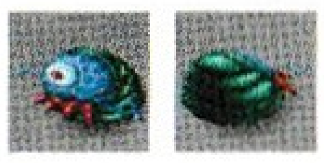
オクティ族

登場作品『バラデューク』



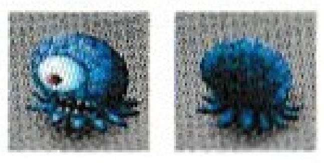
ブルー・スナイパー
【ぶるー・すないぱー】

地下要塞バラデュークに数多く生息する、凶悪な宇宙生物オクティ族の一種。人間タイプのオクティで、波動銃を使って攻撃してくる。



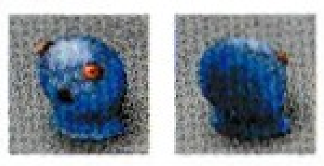
シェル・オクティ
【しぇる・おくてぃ】

地下要塞バラデュークに数多く生息する、凶悪な宇宙生物オクティ族の一種。背中の甲羅を使って防御することもある。



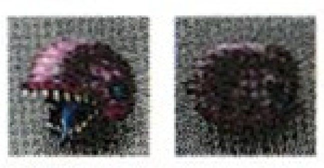
チューイング・オクティ
【ちゅーいんぐ・おくてぃ】

地下要塞バラデュークに数多く生息する、凶悪な宇宙生物オクティ族の一種。特徴である巨大な目から、エネルギー弾を放つ。



ドロッピング・オクティ
【どろっぴんぐ・おくてぃ】

地下要塞バラデュークに数多く生息する、凶悪な宇宙生物オクティ族の一種。伸び縮みするのが特徴で、縮んでいる時は攻撃が当たらない。

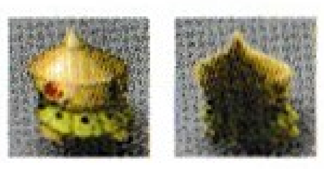


バガン
【ばがん】

地下要塞バラデュークに数多く生息するモンスター。非常に獰猛であり、噛み付きや体当たりをしてくる。子供は赤くてカワイイらしい。

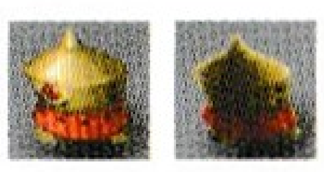
リーバード

登場作品『ロックマンDASHシリーズ』



ホロッコ
【ほろっこ】

古代遺跡を守る未知の機械生命体・リーバードの一種。回転体当たりで攻撃してくる。



レッドホロッコ
【れっどほろっこ】

古代遺跡を守る未知の機械生命体・リーバードの一種。ホロッコが進化したもので、ファイアボールで攻撃してくる。



ゴルベッシュ
【ごるべっしゅ】

古代遺跡を守る未知の機械生命体・リーバードの一種。盾で防御している時は、いかなる攻撃も受け付けない。

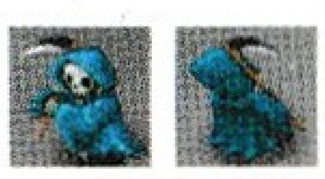


ファイアゴルベッシュ
【ふぁいあごるべっしゅ】

古代遺跡を守る未知の機械生命体・リーバードの一種。火炎放射で攻撃してくる。

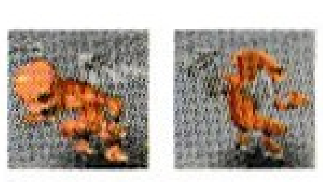
魔界村軍

登場作品『魔界村シリーズ』



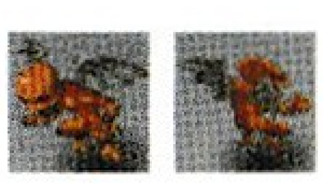
死神
【しにがみ】

魔界村に潜む、大鎌を持ったモンスター。下級モンスターだが、数で攻めてくる。



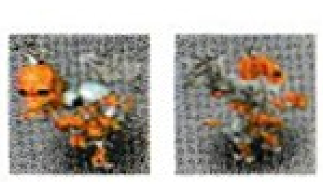
レッドアリーマー
【れっどありーまー】

魔界村に生息する、赤い悪魔。空中を自在に飛行し、襲い掛かってくる。魔界村において、もっとも有名なモンスターである。



レッドアリーマーエース
【れっどありーまーえーす】

魔界村に生息する、赤い悪魔。レッドアリーマーの上位タイプ。空中を自在に飛行し、襲い掛かってくる。



レッドアリーマーキング
【れっどありーまーきんぐ】

魔界村に生息する、赤い悪魔。鎧を身に着けた、レッドアリーマーエースの上位タイプ。空中を自在に飛行し、襲い掛かってくる。

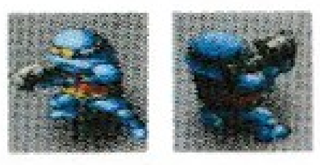
怪人軍団ワルデモン

登場作品『ワンダーモモ』



クラブフェンサー
【くらぶふぇんさー】

ミュージカル“ワンダーモモ”の劇中に登場する、怪人軍団ワルデモンの戦闘員で、両手がハサミの怪人。

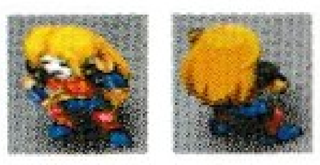


キャノンポッター
【きゃのんぽったー】

ミュージカル“ワンダーモモ”の劇中に登場する、怪人軍団ワルデモンの戦闘員で、バズーカを持った怪人。

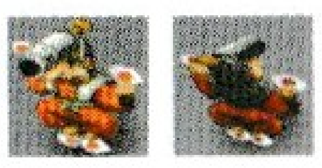
爆田軍団

登場作品『超絶倫人ベラボーマン』



ベンジャミン大久保彦左衛門
【べんじゃみんおおくぼひこざえもん】

爆田博士が造ったヘビメタ忍者型戦闘用アンドロイド。カタコトの日本語が怪しさを倍増させている。手裏剣を連続で投げて攻撃してくる。

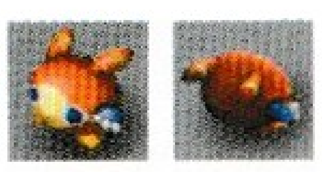


ピストル大名
【ぴすとるだいみょう】

爆田博士が造った大名型？戦闘用アンドロイド。頭のマゲがピストルになっている。

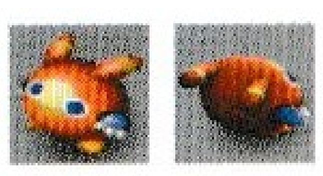
幻獣

登場作品『クロノアヒーローズ』



ムゥ
【むぅ】

最もポピュラーな幻獣。どこか憎めない容姿だが、鋭い爪で攻撃してくる。



ジャイアントムゥ
【じゃいあんとむぅ】

巨大化したムゥ。大きいだけあって、ムゥに比べて非常にタフである。



よろいムゥ・ぎん
【よろいむぅ・ぎん】

ムゥハルコンでできた堅い鎧を身にまとっているムゥ。高い防御力を持っている。



よろいムゥ・きん
【よろいむぅ・きん】

金の鎧を身にまとっているムゥ。高い防御力を持っている。



たてムゥ
【たてむぅ】

盾を持っているムゥ。盾によって身を守るだけでなく、その盾に乗って滑ってくる事もある。



ジャイアントたてムゥ
【じゃいあんとたてむぅ】

大型の盾を持っている巨大なムゥ。盾によって身を守るだけでなく、その盾に乗って滑ってくる事もある。



グリッヅ
【ぐりっづ】

貝を背負った頑丈な幻獣。両腕の2門の大砲で、砲撃をしかけてくる。



グリッヅファランクス
【ぐりっづふぁらんくす】

貝を背負った頑丈な幻獣。両腕のミサイルランチャーから大量の砲弾を撃ってくる。

ゾウナ軍

登場作品『ワルキューレの伝説』



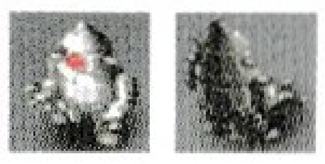
コアクマン（悪）
【こあくまん（あく）】

魔王ゾウナの力により、悪霊にとり憑かれたコアクマン族。毒の槍を使いこなし、攻撃してくる。



カオックス
【かおっくす】

人々が持つ恨み、悲しみ、苦しみといった表情を全て吸い上げ、その魔力によって魔人カムーズが造り上げた仮面のモンスター。



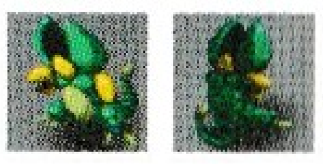
ロボティアン
【ろぼてぃあん】

魔王ゾウナの魔力によって動いているロボット兵士。顔からビームを発射する。



ダダッタ
【だだった】

鋼鉄の鎧に身を固めた、魔王ゾウナの戦士。ハンマーを振り回して攻撃してくる。

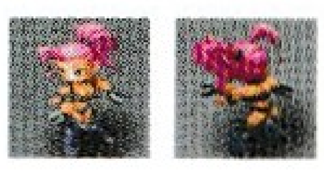


シーザス
【しーざす】

大きく割れた口から火炎弾を吐き出す、大型モンスター。魔王ゾウナの魔力によって操られている。

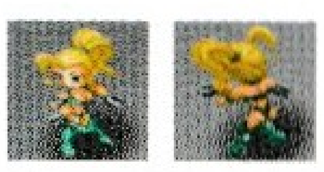
犯罪超人

登場作品 『キャプテンコマンドー』



キャロル
【きゃろる】

ジェノサイドの部下であった犯罪超人。手に持った音叉のような武器から、電撃攻撃を繰り出す。



ブレンダ
【ぶれんだ】

ジェノサイドの部下であった犯罪超人。手に持った音叉のような武器から、電撃攻撃を繰り出す。



Z（ズィー）
【ずぃー】

ジェノサイドの部下であった犯罪超人。遠距離からのワイヤークロー攻撃が強力。

グランドマスター軍

登場作品 『ストライダー飛竜シリーズ』

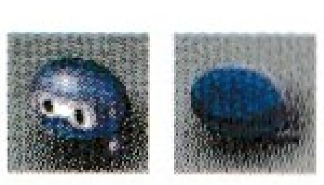


ソロ・量産型
【そろ・りょうさんがた】

冥王グランドマスターの部下。ソロの戦闘データを基に造られた量産型戦闘用アンドロイド。

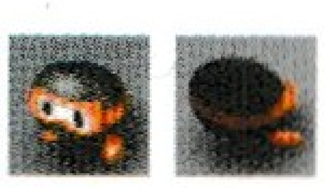
プーカァの一種

登場作品 『ミスタードリラーエース』



メイジプーカァ
【めいじぷーかぁ】

プーカァの上位タイプ。



ダークプーカァ
【だーくぷーかぁ】

メイジプーカァの上位タイプ。

モンスター

登場作品 『テイルズオブデスティニー』『テイルズオブデスティニー2』



イーブルソード
【いーぶるそーど】

サーベルを持ったモンスターで、連続突き攻撃が強力。同系統のモンスター・バトラーの上位タイプ。



インクイジター
【いんくいじたー】

ロボットタイプのモンスター。体のリングから火炎攻撃を行う。

ナムコ クロス カプコン
オフィシャルナビゲーションガイド&イラストブック
Official Navigation Guide & Illustration Book



Publishing & Editing

Publishing　青木昌也／大嶋清太（株式会社 ナムコ）
Editing　清野義孝（株式会社 カプコン）

Cooperator　南出直人（株式会社 カプコン）

Planning & Productions　株式会社ブレインナビ

Staff

Writing　古野貴之（株式会社ブレインナビ）
大類隆司・にのまえはじめ・朝倉鉄也
Editing & Writing　伊藤憲臣（株式会社ブレインナビ）
Design　YUMEX
Map arrangement　YUMEX
Cover Design　後藤明弘

協力・監修　株式会社ナムコ　株式会社モノリスソフト
『ナムコ クロス カプコン』開発関係者の皆さま

発行日　2005年6月6日　初版

発行人　辻本春弘
編集人　中村寛文
発行所　株式会社 カプコン
〒540-0037　大阪府大阪市中央区内平野町3-1-3
販売元　株式会社 カプコン
〒163-0425　東京都新宿区西新宿2-1-1 新宿三井ビル
TEL 03-3340-0720（受注専用）　FAX 03-3340-0818
印刷　共立印刷株式会社

定価はカバーに表示してあります。落丁・乱丁本は、
お手数ですが下記ユーザーサポートセンターまでお問い合わせください。
株式会社カプコン　ユーザーサポートセンター
TEL 06-6946-3099
9:00～12:00　13:00～17:30（土日祝日を除く）
ゲームの内容に関するお問い合わせは、株式会社カプコンでは一切受け付けておりません。
予めご了承ください。

ISBN4-906582-75-3
Printed in Japan

ISBN4-906582-75-3

C0076 ¥1333E

9784906582754

1920076013331

ナムコクロスカプコン

namco® X CAPCOM®

株式会社カプコン
定価1,400円（本体1,333円＋税67円）

CAPCOM

ナムコ クロス カプコン

namco X CAPCOM

オフィシャルナビゲーションガイド&イラストブック



NAMCO×CAPCOM

OFFICIAL NAVIGATION GUIDE &
ILLUSTRATION BOOK



Play Station 2

ナムコ クロス カプコン

namco X CAPCOM

ISBN4-906582-75-3